平成5年9月30日発行　第8巻17号通巻99号　昭和62年5月6日第3種郵便物認可

月刊ゲーメスト増刊

ワールドヒーローズ2



史上最強バトル増刊!!

スペシャル特別付録

あ・そ・べ・る
マッドマン特大ポスター

時空を超えた18戦士たち
開発陣描き下ろしイラスト

メイキング・ワールドヒーローズ2
開発陣が明かす㊙インタビュー
設定原画初公開!!

雑君保プが贈るワーヒー2ワールド
エム、エム

ワールドヒーローズの砦
アイランド&イラストギャラリー

史上最強攻略、いま全開!!
対CPU&対戦攻略

9月号増刊
MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.99
1200yen



SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
「私と闘えることを誇りに思いなさい」
中世フランスの女剣士ジャンヌ
聖剣バスタードバスターを華麗に操る
この時代に彼女をしのぐ持つ男はいない
「私より強い男はいないのか!?」
そして彼女はタイムマシンに乗り込んだ
WORLD HEROES™
強さに飢えている!!
ワールドヒーローズ
SUPER BATTLE ACTION "WORLD HEROES"
好評発売中
■価格9,800円(税別)
スーパーファミコン
SUNSOFT
愛知県江南市古知野町朝日250 TEL.(0587)53-2192 サン電子株式会社
& ADK 1992 REPROGRAMMED © SUNSOFT

月刊ゲーメスト増刊

WORLD HEROES 2 ワールドヒーローズ2

CONTENTS

表紙イラスト：ADK

今後とも
ゲーメストをよろしく!

おかげさまでこの8月19日で月刊ゲーメストは100号目を迎えます。
100号のメニューはチョー豪華！絶対見てください！

特別オールカラー付録
カンゼン網羅！
AMショー

本誌の内容もすごすぎる！

[餓狼伝説スペシャル
サムライスピリッツ
マッスルボマー
マクロスII
機動戦士ガンダム]

●さらに

[格闘ブームの
火付け役となった
あいつらが
仲間を増やして
バージョンUPだ!]

●そのうえ

[開発者イラストテレカ全員
プレゼントつきだ!!]

(詳しくはこの本の6頁を参照してください)

—1986年—

1986年5月 GAMEST創刊!!初代編集長は植村伴北氏。

1986年9月 GAMEST判型が変る。この時期、沙羅曼蛇、ザ・リターンオブ・イシターなどが発売される。

—1987年—

1987年1月 フリークの魂、ダライアス登場、この年ナムコブーム沸騰!!

1987年6月 ドラゴンスピリット発売。

1987年7月 R-TYPE　アフターバーナーII発売。

1987年8月 このゲームがなければ今のス[illegible]ートファイター登場!!　同時にグラディウスのハイスコア攻略なども本誌に掲載。

—1988年—

1988年4月 ダライアス筐体をそのまま使ったニンジャウォリアーズ発売。

1988年6月 グラディウスII発売後本誌で攻略グラIIブーム沸騰!!セガからはギャラクシーフォース発売。

1988年7月 カプコンCPシステム第一弾、ロストワールド発売。

1988年12月 テトリス発売ブームとなる!!

—1989年—

1989年4月 ワルキューレの伝説発売、今までにないストーリ性の高さがウケてブームとなる。

1989年8月 本誌にてナイトストライカーの攻略始まる。

1989年9月 ダライアスの続編、ダライアスII登場!!　話題を呼ぶ。

1989年12月 読者の意見を取り入れたゲームグラディウスIII発売。

—1990年—

1990年5月 ゲーメスト別冊ギャルズアイランド発売。この月パロディウスだ！も発売される。

—1991年—

1991年2月 一大ブームを巻き起こしたストリートファイターII登場ゲーメスト本誌でもスクープだった

1991年7月 別冊ザ・ベストゲーム発売されるベストゲーム受賞はワルキューレの伝説。

1991年6月 サンシャインシティにてストリートファイターII大会開催される。大きな反響を呼んだ。

1991年10月 別冊ストリートファイターII[illegible]勃発!!

—1992年—

1992年2月 ストリートファイターIIダッシュが発売され四天王が使えると言うことで話題を呼んだ。

1992年9月 別冊ストリートファイターIIダッシュが発売される。

1992年10月 ストリートファイターIIダッシュ全国大会が新宿三省堂ホールにて行われる。この月又々別冊読者の頁総特集本ゲーメストアイランドが発売。SNK、100メガショック第一弾、「龍虎の拳」発売!!

1992年11月 別冊オールカプコン発売、カプコンの歴史を全て網羅!!

1992年12月 餓狼伝説2発売、ストIIに続くヒットとなり、他にも対戦格闘ゲームが数多く登場した。

—1993年—

1993年1月 コミックゲーメストVoL.1発売。

1993年2月 ギャルズアイランド2発売!!キャラクターBEST1は春麗だった。

1993年5月 別冊餓狼伝説2が発売、これも大きな反響を呼んだ。購売層は女性の方が多いとか!?

1993年7月 格闘ゲーム特集本、最新格闘ゲーム発売される。



WORLD HEROES
超格闘革命戦士集結!!

ワールドヒーローズ

これが原点だ!!

ワールドヒーローズ

ワールドヒーローズ2の原点、ワールドヒーローズをプレイしたことはあるかな?なに、まだないだと！1を知らずに2をやるとは…。今すぐプレイしろ!!（ももやん）

ストーリー

199X年、ある日突然、一人の科学者がタイムマシンなるものを発明した。

実はこの科学者、発明の次に格闘が好きという格闘マニアなのだ。

そんな彼だから思い付いたのか、タイムマシンを使って過去の英雄を集め、異種格闘技戦（他にもやることはあるだろうに…）をやろうとしたのだ。

こうしてタイムマシンを使った英雄集めが始まった。

日本からは、伊賀忍者のハンゾウと、そのライバル、風魔忍者のフウマが。

中国からは、後の映画スター、K・ドラゴンが。

モンゴルからは、英雄J・カーンが。

ロシアからは、怪僧ラスプーチンが。

フランスからは、天使の声を聞いた女剣士ジャンヌ・ダルクが。

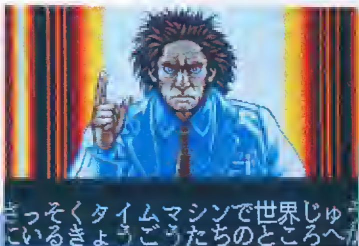
ドイツからは、大戦中にナチスが作ったサイボーグ、ブロッケンが。

アメリカからは、現代のプロレス界のヒーロー、マッスルパワーが集められた。

彼らも「自分こそは最強だ」と思っているので、それを証明すべく、快く大会に参加してくれた。

そして、大会は始まった…。

そのころ宇宙では…自ら宇宙最強と名乗る謎の人工生命体「ギガス」が、この大会の優勝者を倒し、その地位を不動のものにしようとしていたのだった…。



この博士がヒーローを集めたのだ。格闘マニアめ。



こいつがギガスだ。変身能力を持っているが…強いのか？

グラフィックは最高！ネオジオパワー爆発!!

さて、W・HとW・H2の大きな違いと言えば、グラフィックの変更があるだろう。

目立つ物で、必殺技がある。ハンゾウ、フウマのW烈光斬やJ・カーンのモンゴリアンダイナマイトなどがある。

他に細かい所を見てみると、キャラクター選択時のアップが変わっていたり、ゲーム画面時のキャラクターが若干、描き変えられている（ハンゾウの服のシワが多くなったとか…本当に）。

背景は各国ごとに、なかなか凝ったものになっていた。

中でも印象深いのは、ハンゾウ、フウマ、ラスプーチンのステージだ。

ハンゾウ・ステージの浅草、雷門は身近に感じたし、フウマ・ステージは日光猿軍団が可愛かった（この猿はW・H2のフウマ・ステージにも出てきている）。

他にも、ブロッケン・ステージの兵器工場や、マッスル・ステージのビルの屋上なども新鮮だった。

デスマッチモードもなかなか楽しめた。

色々な仕掛けがあり、中でもスキンヘッドデスマッチは話題を呼んだ。

しかし残念なことに、デスマッチモードの背景は寂しかった。

それでも、キャラクターたちは美しかった。



ここが浅草の雷門だ。ハトに注目！

基本操作

基本操作は、1レバー、3ボタンだ。Dボタンは使わない。

Aボタンでパンチ、Bボタンでキック、Cボタンで投げになる。

W・Hは独特の操作方法を持っていて、ボタンを押している時間によって技の強弱が決まるのだ。

弱は軽く押し、大を出すなら長く押さなければならない。よって、大攻撃を出すには、多少のタイムラグがあるのだ。

これによって、大を出したいときに出せないことが多い。

ゲームのほうは、まず8人いるキャラクターの中から1人を選んでスタートする。

選べるキャラクターは、ハンゾウ、フウマ、ドラゴン、J・カーン、ラスプーチン、ジャンヌ、ブロッケン、マッスルパワーの8人だ。

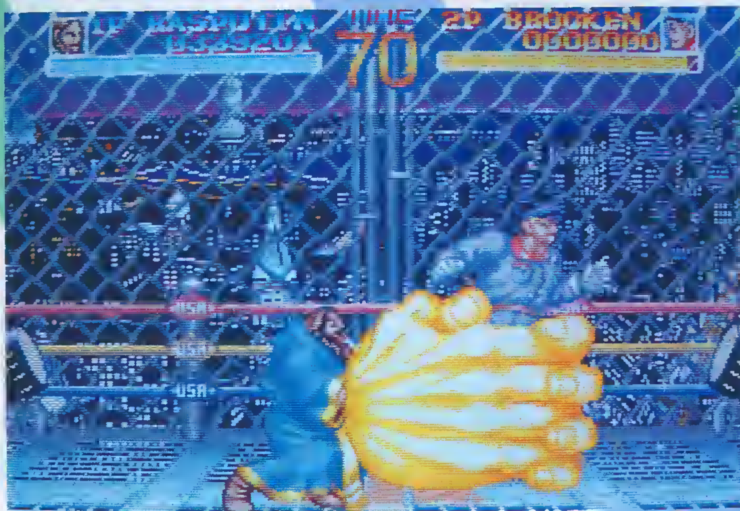
各キャラクターには必殺技があり、それぞれに対応したコマンドで技が出るぞ。自分の使いやすいキャラを選ぼう。

次にモードを選ぶ。モードは2つあり、ノーマルモードとデスマッチモードだ。

デスマッチモードというのは、ステージごとに色々と仕掛けがしてあるのだ。地雷デスマッチやオイルマッチなどがあるぞ。

普通に遊ぶのならばノーマルモード、友達と対戦するならばデスマッチモードがお薦めだ。

基本操作は、こんなものだ。



これがラスプーチンの投げだ。これは、泣けてくるな〜。

技は色々使いこなせば強くなれる!

さて、操作系の続きになってしまうのだが、相手が近くにいない時にCボタンを押すと、W・H2では挑発になったが、W・Hでは投げのポーズをとるだけなのだ。

しかし、そのポーズをとるだけでも十分挑発になっていた。

投げの話がでたついでに、各キャラの投げを見てみよう。印象深いのに、ラスプーチンの投げとジャンヌの投げがあるだろう。

ラスプーチンの投げは、つかみ技なのだが、初めて見たときは笑えた。

なんと、手を魔法の力で大きくして、相手を握ってあげるのだ。


フラッシュソードも対空技になった。

もう一つ、ジャンヌのつかみ技も話題になった。

相手をつかんでのビンタ攻撃。こんな、つかみ技があっていいのかと思ってしまったほどだ。

投げ技の豊富なマッスルパワーのトルネードブリーカーは脅威以外の何物でもなかった。

その他の技を見てみると、ハンゾウ、フウマは性能的には、同じものだった。

あまり広まらなかったが、キャンセル技もちゃんとできたのだ。

アッパー光龍破などを出している人は、あまり見なかった。

ドラゴンは、あまり強くなかったが、空中投げが強かった。空中の相手ならまだしも、地上にいる相手まで投げてしまったのだ。

カーンの覇極道はW・H2と違い、当たると目の前で止まってしまうのだ。

フラッシュソードも対空兵器として使えた。これも、かなり強かった。

他にも色々と違う所があるのだが、とても書ききれるものではないのだ。

ハメ技公開 卑怯すぎるぜ!

ハメ技は色々とあったのだ。まずお手軽な、投げハメだ。相手の起き上がる所でCボタンを連打しているだけなのだ。

他に、ブロッケンの小パンチハメもひどかった。

対CPU戦では、J・カーンの覇極道投げハメなどがあり、クリアしやすいキャラクターであった。

ついに出た! W・H2!!

いつか出るかと思っていたW・H2が、ついに出たのだ。

W・H2では6人もキャラクターが増え、総勢14人ものヒーローの中から一人を選んでプレイできるのだ。

旧キャラクターもパワーアップをして、新キャラクターに負けないくらい強くなっている。

いままでの格闘ゲームの不満な点を解消してくれるような新システムも加わった。

投げ返しシステムや、飛び道具はね返しシステムなど、楽しませてくれそうだ。



そして、キャラクターが増え、新たな闘いが始まる。

8人の面々

これがW・Hの英雄8人だ。どのキャラクターも個性的で味のある者ばかりだ。

ジャンヌなどは、ゲーメスト大賞ベストキャラクター部門で入賞、ギャルズアイランド2でも4位に入るくらいなのだ。

ラスプーチンも変なキャラクターだよな〜。

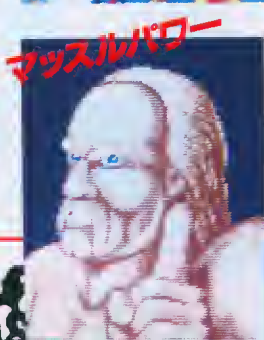
















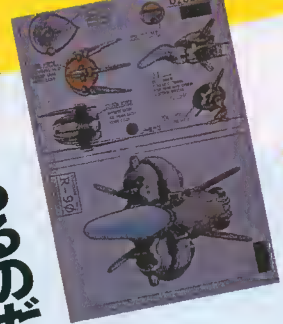
プレゼント

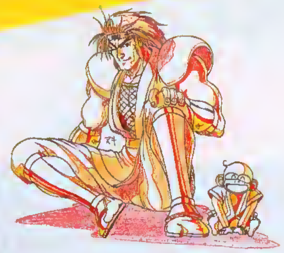
開発者イラストテレカ

128頁にはさんであるハガキに応募券がついています



いっぱいあるのだ!





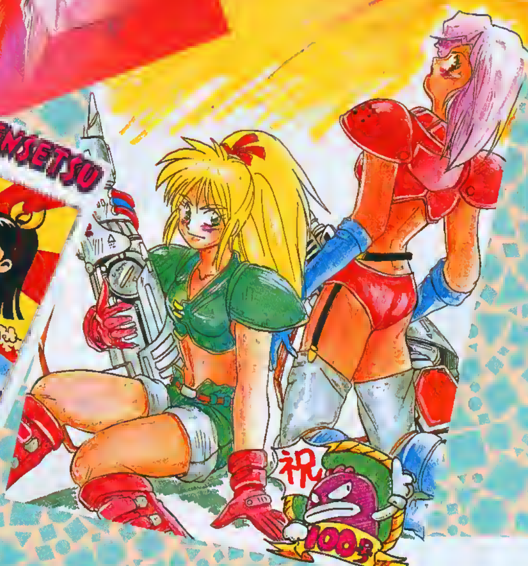


どのイラストが気に入った?



ここにあるイラストをテレカにして応募してくれた人全員にプレゼントだ!!





100号記念応募者全員

ゲーメスト10月号をお楽しみに!!

ゲーメスト10月号（8月30日発売）で、完成バージョン（テレカ）をごひろうするッス。それ見て応募してほしいッ

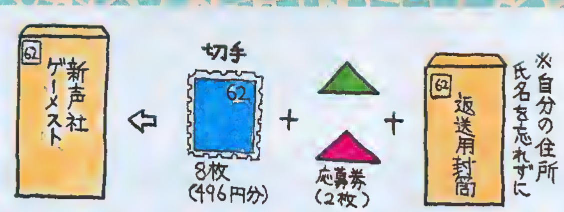
これだけ用意してくれい!

①応募券2枚
ゲーメスト9月号
ワーヒー2増刊（8月19日発売）
ゲーメスト10月号
上記3冊にはそれぞれ応募券がついています。それを切り取ってください。

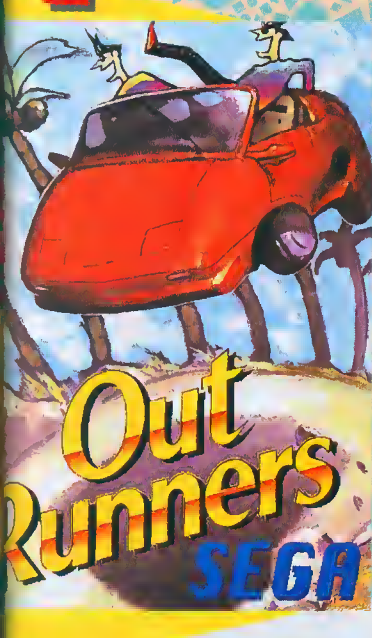
②切手496円分(62円切手8枚分)
テレカの発送手数料です。

③自分の住所を書いた62円切手を貼った返送用封筒
テレカをいれる封筒です。自分の名前をしっかり書いてください。





しめきりは9月30日（消印有効）



これがみなさんのために描かれたイラストだ!
これがテレカになっちゃうのだ!



WORLD HEROES 2
徹底公開！14戦士の全パターン！

ハンゾウ
フウマ
ドラゴン
ジンギスカン
ラスプーチン
ジャンヌ
ブロッケン
マッスルパワー
キャプテンキッド
エリック
リョウコ
シュラ
マッドマン
J・マックス

ハンゾウ

HANZOU



PROFILE

年齢：26歳
国籍：日本
職業：伊賀忍者
身長：175cm
体重：69kg
年代：1581年

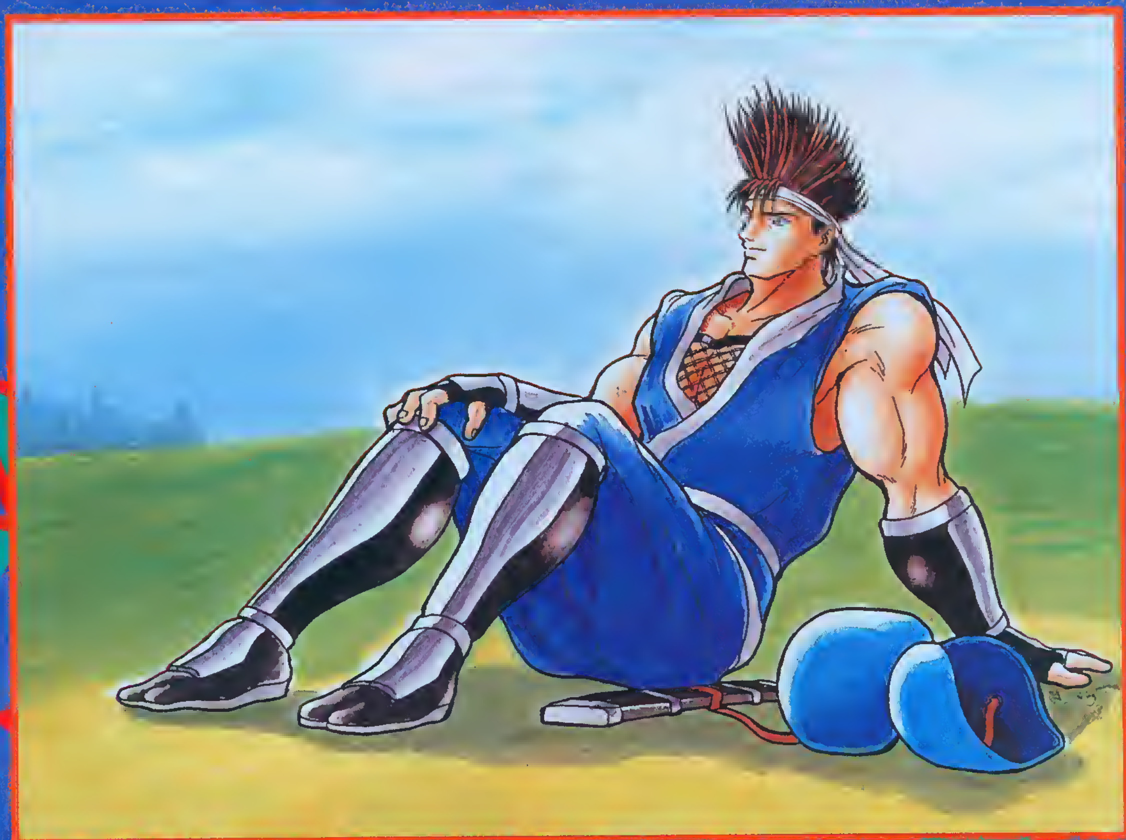
●日本最強といわれる伊賀忍者軍団の若き頭目。「史上最強」になるために、己を過信せずいつも修業に励んでいる。生涯最強の敵フウマ、そしてあらゆるライバルに対し、鍛え抜かれた己の身体を武器に「史上最強」を目指す!!「俺は誰の挑戦でも受ける!!」

世界一への道は険しい 今はただ修業あるのみ

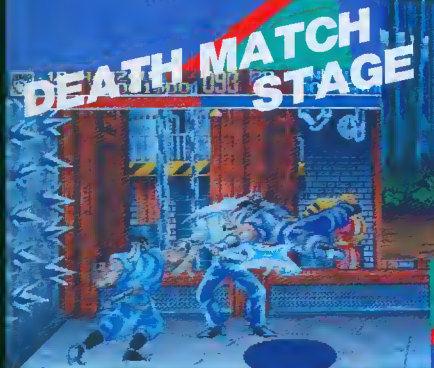
伊賀の里より少し離れた山中、誰も足を踏み入れないような林の中にハンゾウはいた。彼はただ、おのれの技を磨き、精進をしてゆくことが伊賀忍者軍団の頭目としてやらねばならないと考えていた。自分が強くなければ、部下たちの立場がないと考える彼の思いは自ら史上最強たらんと修業をさらに激しくしていた。「フウッ」、ハンゾウは今日の修業メニューの半分をこなし、一時の休息に入ったようだ。

ハンゾウは遠くを見つめながら、一年前のあの闘いのことを思い出していた。あの屈強な戦士たちは今、どうしているのだろうか?フウマは、オレの最大のライバルは今どうしているのか?

そしてハンゾウはすっくと立ち、下山の決意を固めた。



















フウマ

FUUMA



PROFILE

年齢：26歳
国籍：日本
職業：風魔忍者
身長：175cm
体重：70kg
年代：1561年

●伊賀忍者軍団と双璧を成す風魔忍軍の頭目。天性の才能によって修業しなくても負け知らずの日々を送っていたが、19歳のときハンゾウとの決戦に敗れて以来、ハンゾウを終生のライバルと決め修業に励むようになる。1年前の闘い「ワールドヒーローズ」での勝負では両者互角のまま終わったが、今また激闘への火蓋が切られることになった。「ハンゾウ!!俺以外の奴に負けやがったりしたら承知しないぜ!!」

天才にも修業は必要、ナンパも修業の一つ?

ある日の昼下がり、一人の老忍者が血相を変えて若い忍者たちにどなっていた。「若はまだ見つかっとらんのか!!」、「は、はい…どこにも見あたりません」。まだ修業の浅そうな若い忍者はオドオドと答えた。老忍者はかぶりをふりながらつぶやいた。「また若の悪いクセが…」と。

そのころ、とある町中では…「ハ～イ、カノジョー」、声をかけているのはまさしくウワサの主の若ことフウマである。「ねぇ～キミキミ、ちょっとお茶でも一緒に飲まないかい?」。声をかけられた娘はひどくメイワクそうである。

10分後、フウマは別の娘にモーションをかけていた。彼の顔はボコボコにハレている。おそらく前に声をかけた娘にでもひっぱたかれたに違いない。彼の毎日はこうだった。







ドラゴン

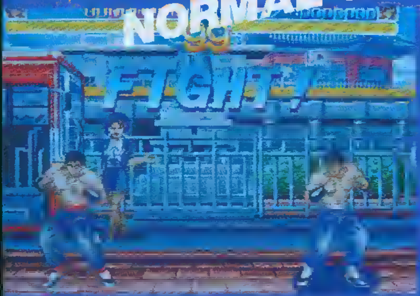
K.DRAGON

PROFILE

年齢：27歳
国籍：中国
職業：拳法家
身長：165cm
体重：59kg
年代：1967年

●中国4000年の歴史が生んだ最強の拳法家であり映画スター。夢であったアクション映画スターになったのだが、その偽りの闘いの日々は彼に真の闘いを求めさせていた。そんなとき「ワールドヒーローズ２」の開催を知った彼は、自分の格闘魂を沸騰させる。スピーディな動きを生かした攻撃は対戦相手にとって脅威になるだろう。

NORMAL STAGE



DEATH MATCH STAGE



真の闘いを求め続ける映画スターがいる

まだスタッフも誰もいない早朝のスタジオ、そこに一人の男がたたずんでいた。男の名はキム・ドラゴン、今や押しもおされもせぬ世界一のアクション映画スターである。彼は誰もいないスタジオの中で一人、物思いにふけっていたのだった。彼は今の自分にギモンを持っていた。

アクションスターは彼の子供のころからの夢であった。5年前にオーディションを受けて合格したのをきっかけに、いつのまにか手にした今の地位、人はだれでも彼のことをうらやむだろう。

だが彼の心の中には中国の4000年の格闘家としての血がたぎっていた。(このまま自分にウソをついてまでスターでいたくない…)、そう思った彼は今までの自分に別れを告げるためここを去っていった。



WIN





挑発ポーズ!!

LOSE







ピヨリ!!



ジンギスカン

J.CARN



PROFILE

年齢：36歳
国籍：モンゴル
職業：覇者（闘士）
身長：170cm
体重：120kg
年代：1198年

●大陸を席巻する覇王。覇王としての誇りをかけて勝負に挑む。その最大の武器は持ち前のド根性で、危機に陥れば陥るほど強くなる。そんな彼を止められるものはいない。

覇王の一日は力くらべで始まる

モンゴルの大草原の中、遊牧民たちの集落があった。広場らしき場所に若者たちが集まって騒いでいる。どうやらモンゴル相撲の大会があるようである。

試合が始まり、大男たちの試合がどんどん消化されていく中、一人の男がその場に現れた。その男を見ると、ワァーッと歓喜の声があがった。
その男は身長はそう高くなく、ずんぐりむっくりとした体型であるのだが、実は彼こそがモンゴルの覇王、J・カーンなのだった。
「さ〜て、ワシも一試合させてもらうかな」と彼が乱入してくると、村人たちは我こそ相手するぞと争いにさえなる。が彼は争いをしずめ一人一人全員と相撲をとっていく。
そんな彼を村人たちは心の底から尊敬しているのだ。





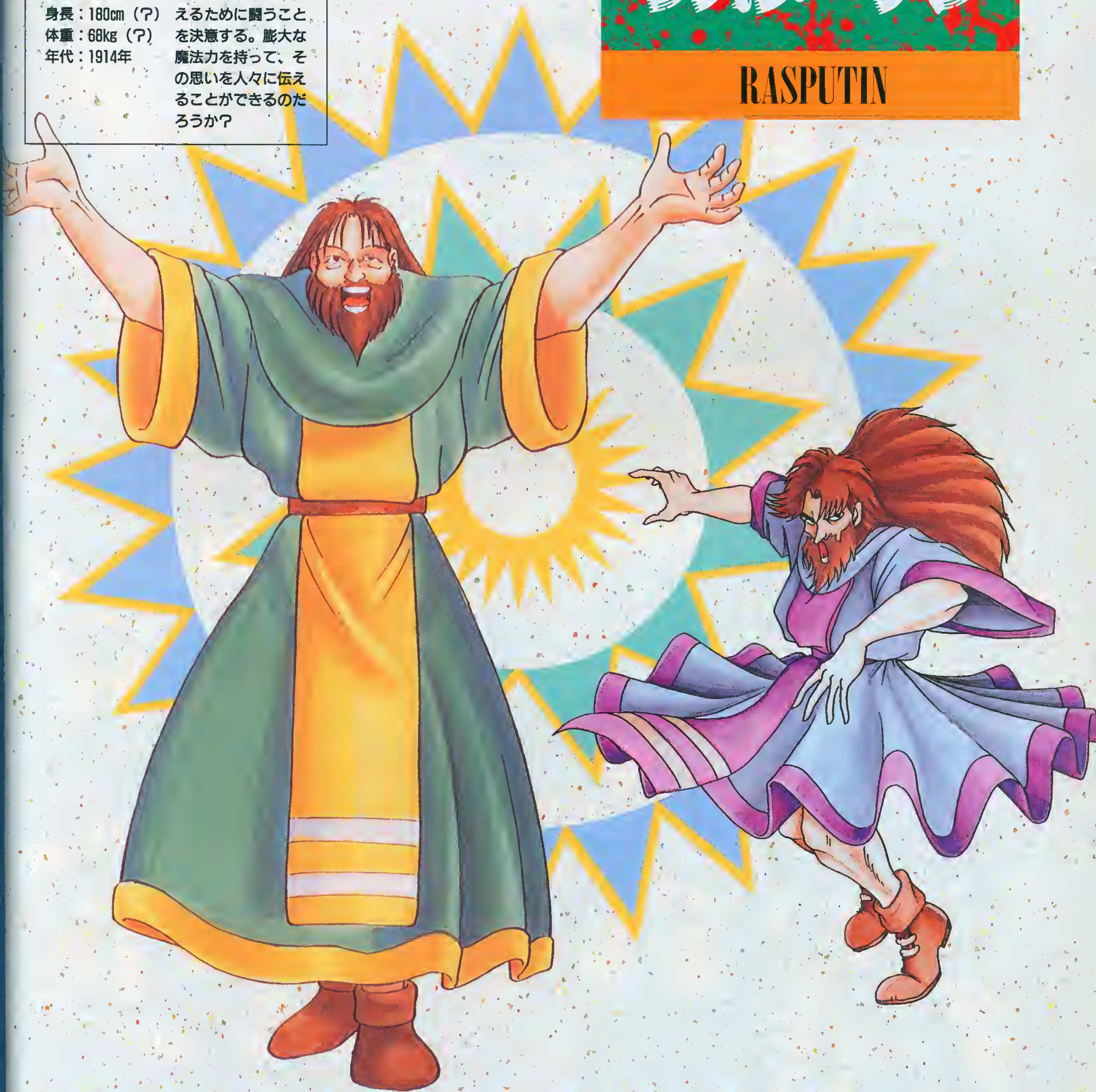
PROFILE

年齢：不詳
国籍：ロシア
職業：魔法使い
身長：180cm（?）
体重：68kg（?）
年代：1914年

●すべてが謎に包まれた魔法使い。人々に闘いの虚しさを伝えるために闘うことを決意する。膨大な魔法力を持って、その思いを人々に伝えることができるのだろうか?

ラスプーチン

RASPUTIN







うらやましいって？魔法使いも大変です

ロシアはペテルブルクの郊外、人々が「魔法使いの居城」とウワサする古城に彼は住んでいた。

彼の名はラスプーチン、人は彼のことを魔法使いと呼び怖れていた。ウワサでは悪魔に魂を売ったともいう。

しかし、彼は実はその居城の中で、日夜書物とにらめっこしながら世界中の知識を学び、術を完成させていたのである。

今日もせっせと書物の整理をしている彼、どうやら東方の国の書を手に入れたらしくうれしそうに作業をしている。

「あとはこの本をあそこに置いて…ウワッタッタ」ドターンという音とともにバランスをくずした彼は床にくずれ落ちた。「アイタタ…、やっぱ本の整理の術でも研究するかな」、やはり変な彼だった。









ジャンヌ

JANNE

PROFILE

年齢：19歳
国籍：フランス
職業：女剣士
身長：168cm
体重：53kg
B89 W59 H91
年代：1431年

●剣術において右に出るものがいないほどの腕を持つ女剣士。「自分より強い男と結婚したい」という夢を叶えるために大会に参加するが、果たして理想の男性はみつかるのであろうか？鎧に身を固めた防御力と聖剣の攻撃力を併せ持つバランスの良い戦士。

ああっ運命の赤い糸で結ばれた人はどこ

そこは小さな池のほとり、少女は一人たたずんでいた。年のころは十八、九歳であろうか、剣こそ身につけていないものの全身を包んだその甲冑はその少女がただの少女ではないことをうかがわせている。

「ふうっいいわねあなたたちは、悩むこともなさそうだし…」少女は寄ってくる鴨にエサを与えながらブツブツと独り言を言っていた。

無理もあるまい、1年前にせっかくたくましい殿方にめぐりあえたのに逃げられてしまい少女の夢「結婚」がまた遠ざかってしまったのだから。

故郷に帰っても村人たちは彼女のことを「たいした娘だ」といっても「かわいらしい娘だ」とはいってくれない。

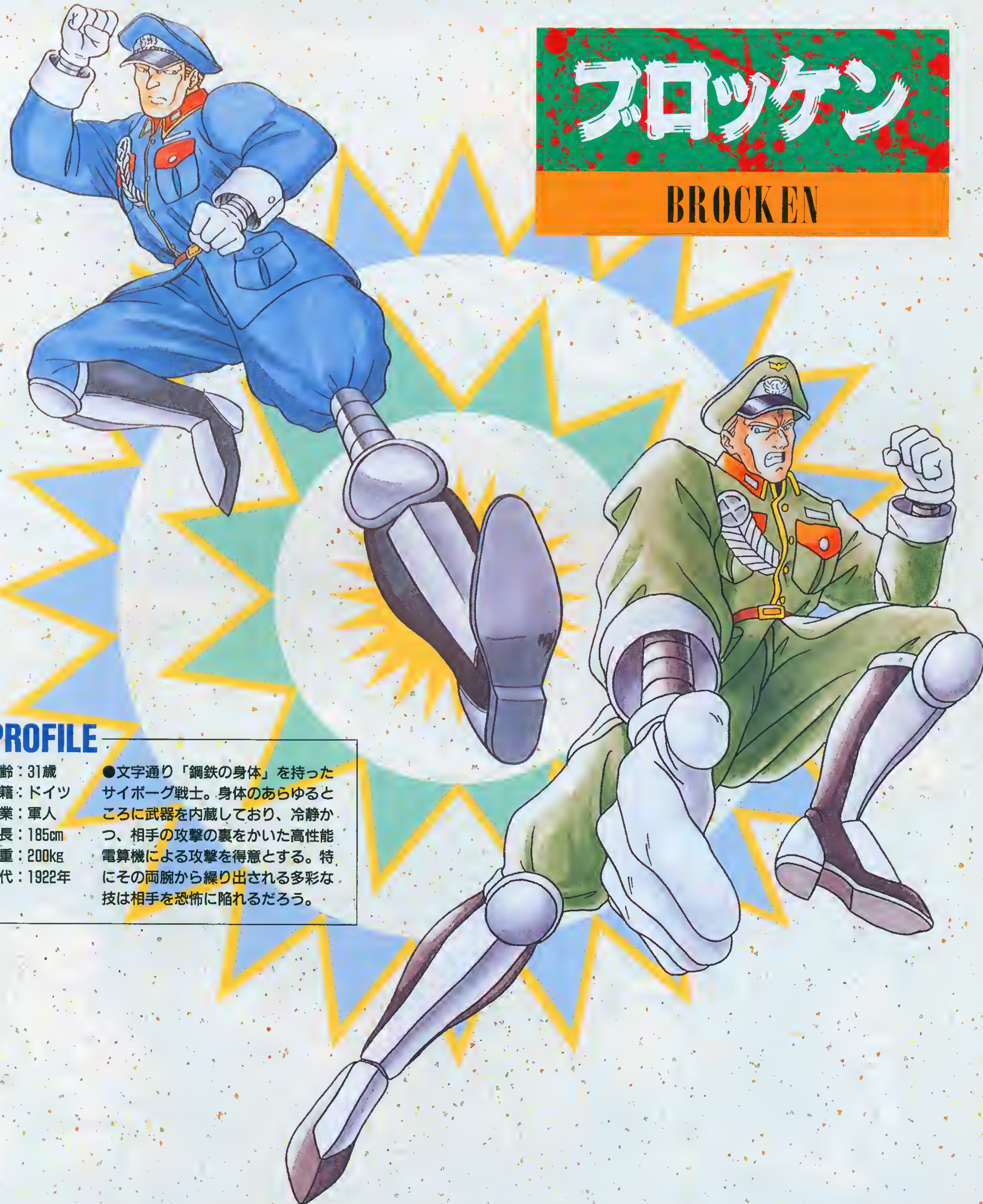
そんな彼女の前にある時、再びあのタイムマシンが来た。





ブロッケン

BROCKEN

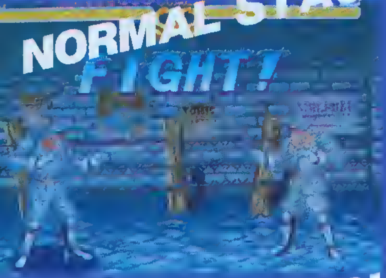


PROFILE

年齢：31歳
国籍：ドイツ
職業：軍人
身長：185cm
体重：200kg
年代：1922年

●文字通り「鋼鉄の身体」を持ったサイボーグ戦士。身体のあらゆるところに武器を内蔵しており、冷静かつ、相手の攻撃の裏をかいた高性能電算機による攻撃を得意とする。特にその両腕から繰り出される多彩な技は相手を恐怖に陥れるだろう。

NORMAL STAGE



DEATH MATCH STAGE



オレの存在意義? 闘うことだけさ

どんより曇った空の中、今日も上空を爆撃機が飛んでいる。戦争の余波は、ドイツの片田舎の村にまでおよんでいた。

村人たちは敵国の爆撃機の来襲に血相を変えて逃げ場所を探している。上空の爆撃機のコクピットの中では敵兵がニヤリとしながら今にも爆弾を投下せんとしていたその時、空の彼方から小さな影が現れた。

村人たちがもうだめだ、と思って伏せた瞬間に奇跡は起こっていた。ピカッと上空が光り輝いたかと思うと敵機は火球と化していたのだ。

ボウ然とする村人の前に、奇跡の主は降り立っていた。

「ありがとうございます…あ、あなたは?」と村人が言った。

「私の名はブロッケン」と言うと彼は再び上空へと消えた。



WIN



LOSE



ピヨリ!!





挑発ポーズ!!



マッスルパワー

MUSCLE POWER

PROFILE

年齢：39歳
国籍：アメリカ
職業：レスラー
身長：200cm
体重：135kg
年代：1984年

●すべての技が驚異的な破壊力を持つパワーファイター。常に強いものを求めあらゆる大会に出場している。そんな彼が、あらゆる時代の世界の強豪が集うこの大会に出ないわけがなかった。

ボウヤたち、オレを目標にガンバレよ!

その日も町の子供たちは街の路地でプロレスごっこをして遊んでいた。子供たちの一人がふと中央の通りに目をやると、車が走っていく向こう側に大柄な男が見えた。

「マッスルパワーだ!!」少年が叫んで走っていく。他の少年たちもその後を追いかけていき、数分後にマッスルパワーと呼ばれた男はたくさんの少年たちに囲まれていた。

「ミスターマッスル、サインしておくれよ!」、「ぼくのシャツにサインして!!」、マッスルパワーは次々とサインをねだられた。

「よ~し、ボウズたち、順番にならびな。オレが全員にサインしてやるよ」、マッスルは全員に「No.1」のサインをしてやった。そしてこの子供たちの応援があるかぎり負けられないな、と思っていた。





キャプテンキッド

C.KID





PROFILE

年齢：28歳
国籍：なし
職業：海賊
身長：190㎝
体重：78kg
年代：1572年

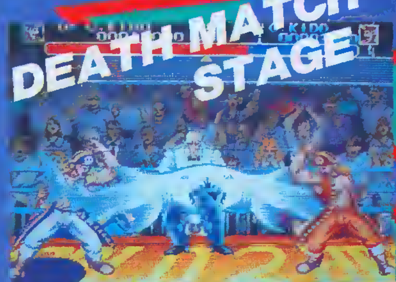
●7つの海を制覇した大海賊。危険なことが大好きな性分で、危機になればなるほど燃えてくるという不屈の魂をもったカブキ者。最強の戦士たちが集うというこの大会を知り、実戦によって鍛えられたケンカ殺法を持ち前として大会に乱入する。

20世紀に現れた海の男
―その名はC・キッド

「よし―出航だ―者ども、いくぞ!!」
七つの海をまたにかける大海賊、キャプテンキッドはときの声を上げる。
金銀財宝を山と積んだ彼の愛船が出航した矢先、百戦錬磨の海賊たちは、ある重要な事実に気がついたのであった。
すでに、地球上のすべての海をキッドは制覇してしまったのだ。
「何て小さいんだ、この世界は…」
そのとき、途方にくれる彼の前に、いきなり白衣の男が現れて告げた。
「キャプテンキッドよ。お前は幸運だ。長い地球上の歴史において、最強の16人の戦士の1人に選ばれたのだからな…」
キッドの顔はみるみる本来の明るさを取り戻し、海賊たちとタイムマシンに乗り込んだのだった。未来の海をも制覇するために…。







WIN





LOSE

ピヨリ!!



挑発ポーズ!!



エリック

ERICK



PROFILE

年齢：45歳
国籍：ノルウェー
職業：バイキング
身長：203cm
体重：172kg
年代：998

●力あるものしか認めないバイキング族の誇り高き戦士。バイキングは昔から最も力あるものが一族の長として君臨するという習わしがあった。彼もまた、一族の長となるべく、自分の力を誇示するためにこの大会に参加するのであった。

海の男たる者なんでも一人でやるのが当然だ

バイキングの生活は厳しい世界だ。エリックもそんな世界で生活してきた。

今、彼は山に登って自慢の斧で巨大な針葉樹を切っている。新しい船を作るため木材が必要になったのだ。普通ならバイキング族といえども伐採や造船というのは数人がかりで行う。しかしエリックはいずれは一族の長となろうという身である。一族の他の者に対しての力の誇示の意味も兼ねて、あえて一人ですべての作業を行っているのだ。

「レア、すぐ帰るから待ってろよ」。彼はそんな思いを胸に黙々と木を切り続ける、あと数本切ればそれを持ってわが家へ帰れる。妻の手料理と子供たちの笑顔が待っているわが家に早く帰ろう、そう思いながら彼は渾身の力を込めて斧を振るうのだった。





リョウコ

RYOKO

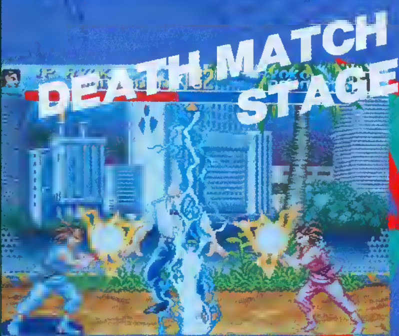


PROFILE

年齢：16歳
国籍：日本
職業：柔道家
身長：162
体重：48kg
B78 W56 H79
年代：1992年

●真の格闘家になるために、修業に出された少女。世界を闘いながら旅を続けていたが、いっこうに闘いの意味がわからないままだった。そんなある日、ストリートファイトに負けてしまった彼女は相手の伊賀忍者と名乗る男から「ワールドヒーローズ」という大会が開催されることを聞く。大会に誘われた彼女は2つ返事で出場を申し出るのであった。大会を通じて彼女は真の格闘家とは何なのかを見いだすことができるのであろうか？





最強の女子高生も朝には弱かった？

AM8時10分、静かな住宅地の街並みに大きな声が響いてくる。「キャーッ遅刻しちゃうよ～っ!!」。声の主はあどけない少女のようである、紺の制服におさげ髪のその少女はただひたすらに走っていた。

少女の名はリョウコ、どうやら寝坊してしまったらしい。「もうっ、お母さんたら、今日からガッコが始まるっていうのに起こしてくんないんだから…」。むくれ顔のようである。「やばいなぁ、イキナリ遅刻なんてしたら先生に怒られちゃう、近道するしかないわ」。

リョウコは2メートルはあろうかという塀の前で立ちどまり、少し呼吸を整えた後に「ヤッ!!」というかけ声とともに高くジャンプ、塀を乗り越えてしまった。「ふうっ、これで何とか間に合いそうね♡」彼女は再び走り始めた。





シュラ

SHURA



PROFILE

年齢：20歳
国籍：タイ
職業：タイ式キックボクシング（ムエタイ）
身長：167cm
体重：50kg
年代：1762年

●伝統あるムエタイの勇者。必殺技「真空跳び膝蹴り」を使い、何人もの挑戦者たちを退けてきた彼を人は「真空のシュラ」と呼んで恐れていた。そんな彼に、ある事件が起こった。尊敬していた兄が、ムエタイチャンピオンになった直後、何者かに襲われ消息を絶ってしまったのだ。兄の消息を摑むため、そして兄の「ムエタイを世界一の格闘技にする」という夢を継ぐために出場するのであった。

けいこに励む若き兄弟戦士

そこは緑あふれる広場、早朝のその場所で彼らは大声を出しながらけいこに励んでいた。この光景は他人の目から見ればいささかおそろしく思えたかもしれない。なぜならば彼らのけいこの相手はなんと体長2メートルはあろうかという虎だったのだから。

「アハハッタロウ、あんまりなめるなよ。オイオイ」、少年シュラは笑いながら虎とたわむれている。その横では彼の兄と思える青年が虎に追いかけられていた。青年は叫ぶ、

「おーい、シュラージロウをなんとかしてくれ、おい!!」

「ハハッ兄さん、逃げるとよけいに追いかけられるよー」

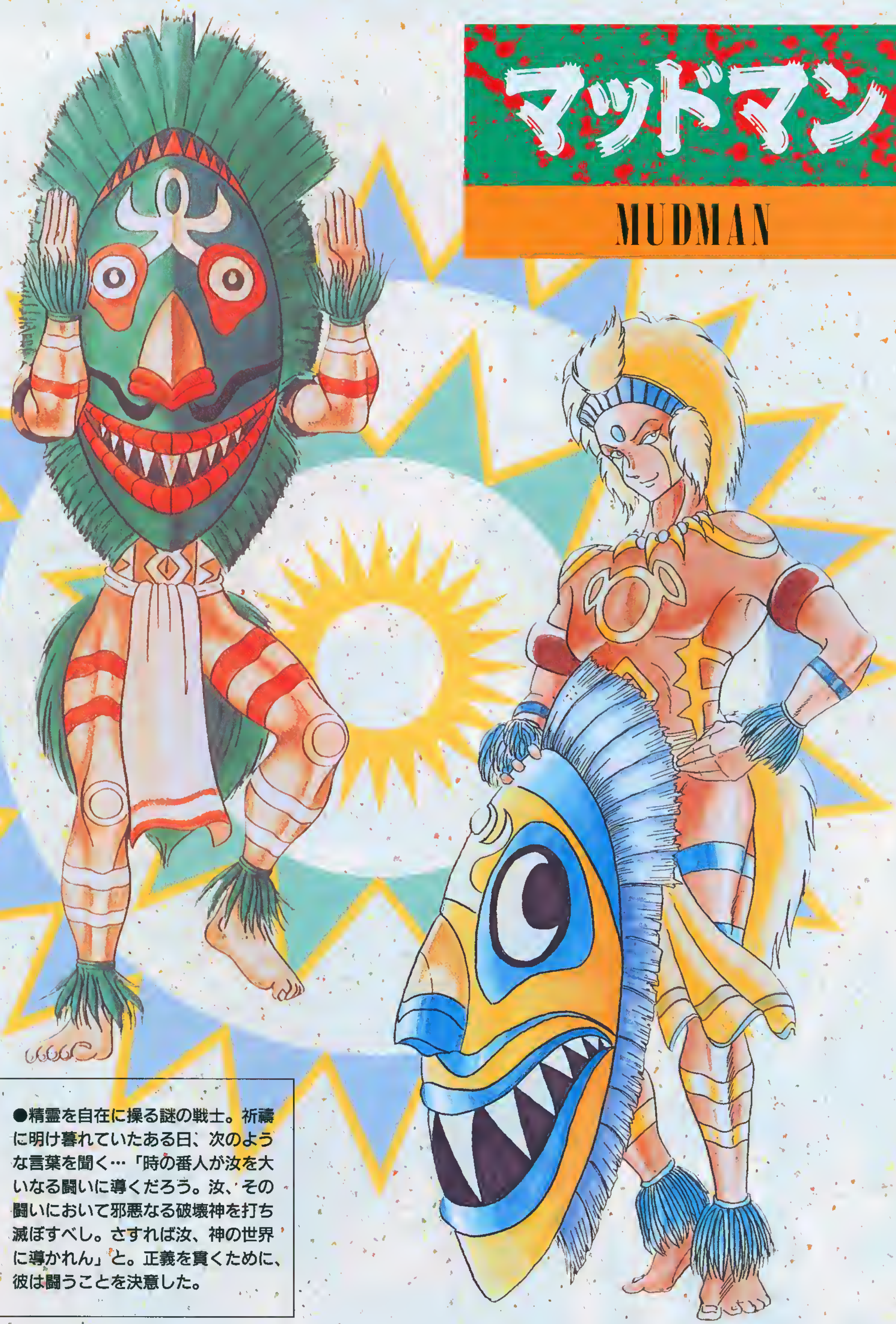
少年はけいこの時が一番楽しかった。ずっとこのまま幸せが続くと信じていた。彼の兄がこの後、ナゾの失踪をするとは知らずに…。





マッドマン

MUDMAN

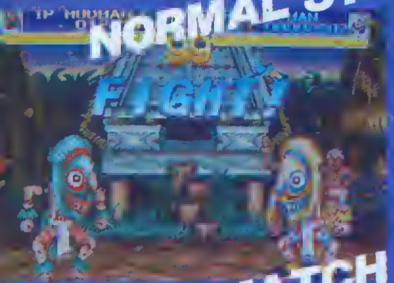


PROFILE

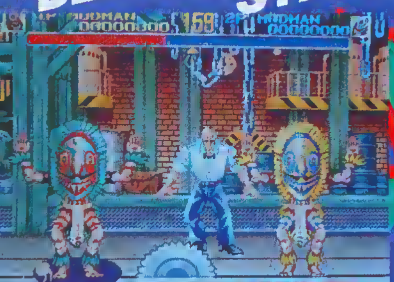
年齢：17歳
国籍：パプア
　　　ニューギニア
職業：精霊戦士
身長：166cm
体重：48kg
年代：450年

●精霊を自在に操る謎の戦士。祈禱に明け暮れていたある日、次のような言葉を聞く…「時の番人が汝を大いなる闘いに導くだろう。汝、その闘いにおいて邪悪なる破壊神を打ち滅ぼすべし。さすれば汝、神の世界に導かれん」と。正義を貫くために、彼は闘うことを決意した。

NORMAL STAGE



DEATH MATCH STAGE



神の言葉を私が皆に伝えてあげるザマス

パプアニューギニアのとある農村、村の女子供たちが村のはずれに集まっている。どうやら何かを待っているようだ。もうすぐ日が暮れようとしているが皆帰ろうとはしない。

待つこと一時間余り、ついに森の中から人影が現れた。彼の名はマッドマン、村人からは神と同じように崇められている彼は自分の仮面をカゴ代わりにしていっぱいの果物を持ってきた。そして村に着くと皆に果物を分け与え、その後再び森に帰ってゆくのだ。

子供たちがふしぎそうに聞く、「お兄ちゃんどうやって果物とるの?」、マッドマンは笑いながら「彼らが手伝ってくれるのさ」と足元の精霊たちを指さして答えるのだった。

そんな彼を尊敬する者こそいれ嫌う者などいなかった。







マキシマム

J. MAX

PROFILE

年齢：28歳
国籍：アメリカ
職業：フットボーラー
身長：215㎝
体重：107kg
年代：1989年

●幾度もMVPに輝く天才フットボーラー。クールでいつも冷静沈着かつその巨体から繰り出されるラフファイトで「殺人マシーン」の異名をほしいままにしている。また、ヘルメットの奥に隠された素顔は誰も見たことがないという。彼がそのヘルメットを脱ぐときはいつの日か？

息子よ、大きくなれよ早くオレを超えるのだ

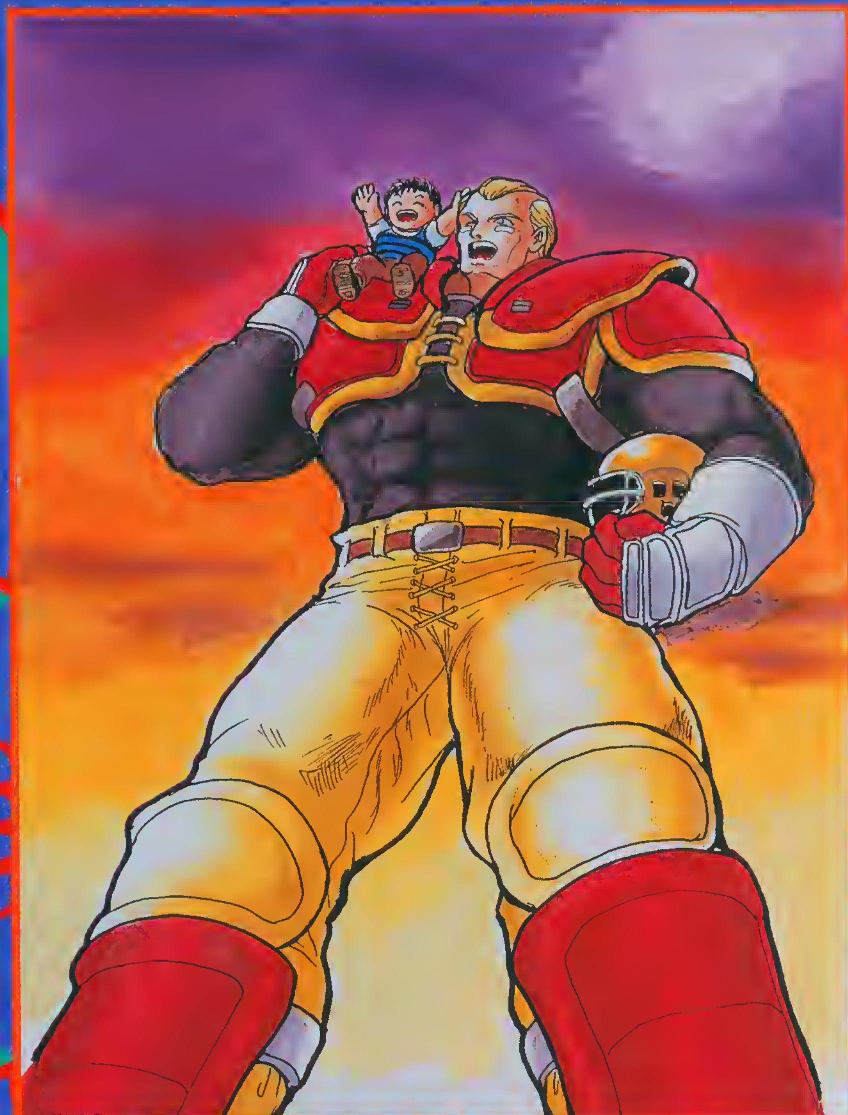
その日も、やっぱりヒーローは彼だった。今世紀最高のクォーターバックと言われながら恐れられている彼は、その日も無言で帰路についた。

彼はマイカーで自宅に帰るまで決してユニフォームも脱がず、ヘルメットもとらない。彼の素顔はチームのオーナーすら知らなかった。

郊外の自宅に着いた彼のもとに一人の子供がかけよった。「パパ、試合見てたよーすごかったよパパ」と駆けよる子供の前で、彼はゆっくりとヘルメットをはずしてニコリと笑った。「パパのプレイはそんなにすごかったかい？」とたずねる彼にうなずく子供。彼は子供を肩にのせて、とすようにいった。「おまえもいつか、パパを超えるプレイヤーになれよ」、ジョニー・マキシマムJr.はうなずいた。











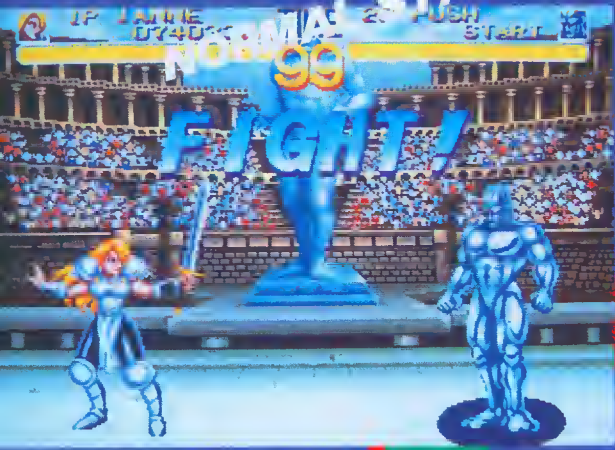
ネオギガス

NEO GEEGUS

PROFILE

年齢：不祥
国籍：不祥
職業：液体金属戦士
身長：変形のため推定不可
体重：256kg
年代：不祥

●世界征服を狙う「悪の秘密結社ダムド」の最強の戦士。「一度見た戦士に変身できる」という能力を持ち、状況に合わせた有効な戦士に変身する最強の男…と噂されていたが、思考プログラムにバグがあり有効な戦士に変身できず、「ワールドヒーローズ」では敗北したのだった。それから１年、自分を倒した英雄たちに復讐するため、ネオギガスとなって帰ってきた。「英雄たちよ!!俺は帰って来た!!」はたして、英雄たちは彼に勝てるのだろうか？



新生「ネオ・ギガス」──
復讐に燃える彼は今…

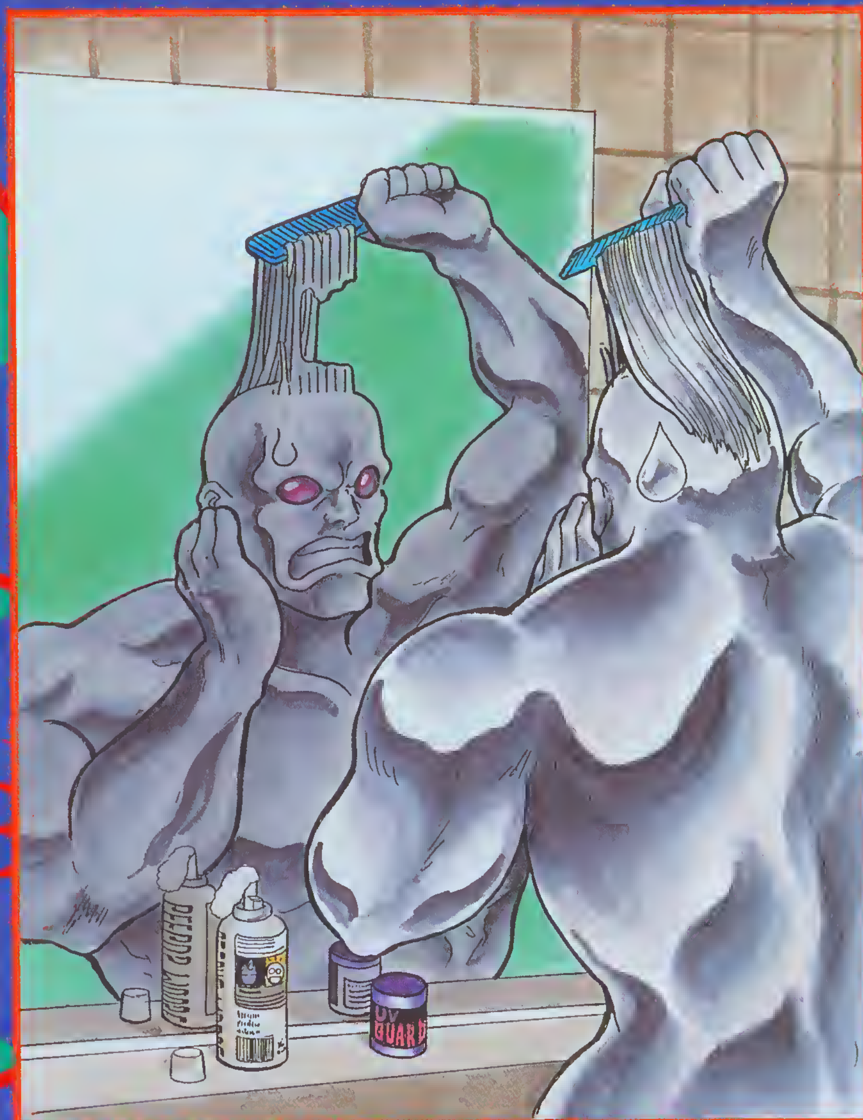
「ワールドヒーローズ」から一年…。敗北を喫したギガスには、ある変化が生じていた。喜怒哀楽という、いわゆる"感情"を持つに至ったのである。でなければ、ハンゾウたちに対する"憎悪"、そして"復讐心"といったものは彼にはないはずだからだ。

戦闘用プログラムで動く、単なるマシーン「ギガス」はもう存在しない。確固たる意志を持った戦士「ネオ・ギガス」の誕生とともに、それはこの世から消滅したのである。

「う～ん、オールバックでごまかすかなぁ…」

感情があるということは、日常のしがらみや世間体など、以前はまったく不必要、無味乾燥な代物も同時にすべて受け入れるということである。

死闘を明日に控えた彼の一番の悩みは、薄くなった髪を、いかにして対戦相手に気取られぬかということなのだった。









ディオ

DIO

PROFILE

年齢：不祥
国籍：不祥
職業：生体金属戦士
身長：203cm
体重：237kg
年代：不祥

●世界征服を狙う「悪の秘密結社ダムド」によって「究極の戦闘能力」を目指し開発された企画外の戦士。ギガスの変身能力を削除し、自己意識を持たせるなど純粋に戦闘力を持たせた結果、制御不能となり廃棄処分となる。が、彼は処分される前に「秘密結社ダムド」を崩壊させ脱出に成功。脱走時のダメージを回復したとき、「ワールドヒーローズ2」の開催を知った彼は自分の本能である「史上最強の男を倒す」ことに目覚め行動を開始するのだった。
「クックック…早く来い…史上最強の男よ…」





無駄無駄アァァァ／俺より強い奴などいるものか!!

「ふん、このゴミが…」

すでに肉の塊と化した屈強の男を前に、ディオは冷ややかな笑みを浮かべ佇んでいる。

彼が「ダムド」の研究所を出奔してからまだそう時間は経ってはおらぬ。が、殺した人間の数は100人は下らないであろう。

「クックックッ、クズどもが…。俺と対等に闘えるやつなどいるはずがなかろう」

口ではそういいながらも、そして彼自身意識はしていなかったが、超戦士ディオは、絶えずライバルの出現を願っていた。その証拠に、闘いを挑んでくる戦士を前に「こいつこそは、俺を倒せるのか」という期待を抱いてしまうのだ。しかしその期待はいつも裏切られ、今や彼の周りには無数の骸が転がっている。

彼は知っているのかもしれない。自分がいてはならない存在であるということを…。





WIN



LOSE









キャラクターズギャラリー

ここに集めたPhotoは、普通に動いている画面上では一瞬のものを、あえてコマ送りにしてみました。(担当：RIK君)







RYOKO――戊殺掌

戊殺掌も、こうやってみるとしっかりアニメーションしていたんですね。いやいや、芸がこまかいですねえ。マイッタ。



MUDMAN――けつ

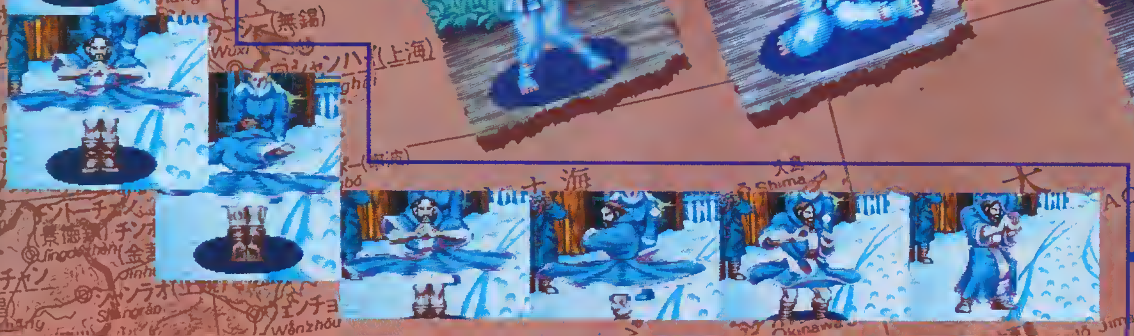
マッドマンのマイナー技、ヒップアタック。存在自体知らなかった人も多い?



RYOKO ―WIN & LOSE―

えー、これは説明しなくてもおわかりかと存じますが、これがブルルンです。





怪僧RASPUTIN ―あらわる―

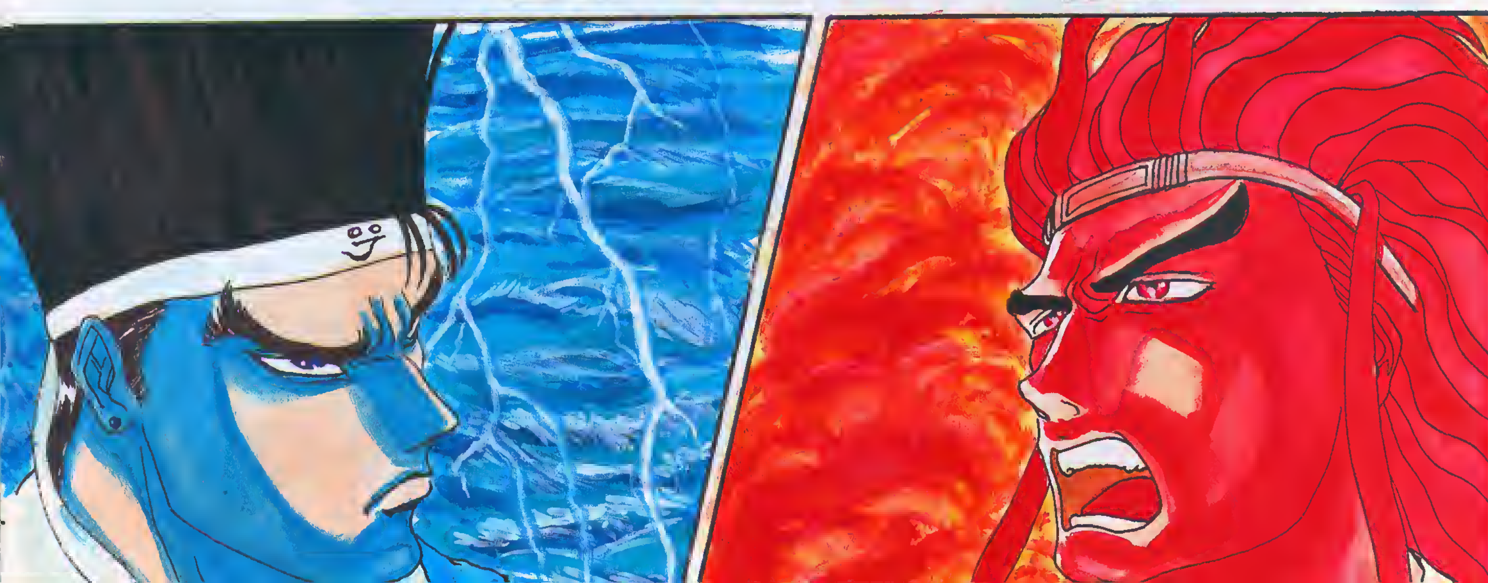
ラスプーチンの寸詰まりなところが非常に笑えるでしょ?



ほのぼのWH2（ワーヒーツー）マンガ

M・M

雑君保プ（ざっくんぼっ）





※火遁・水遁・木遁・金遁・土遁の術を指す　自然物等を利用して身を隠す隠遁法


ポト
ポト
ポト
ポト
ウキー
キー
キー
バキ
猿遁の術
えんとん
ぐえ
おいおいおい
まぎれているつもりらしい
うき?
ウキー
キー
キャッ
ウキ
キー
コリコリ
けっこうまぎれてるな

雑君保プ劇場 M・M



END



WORLD HEROES 2
時空を超えた16戦士たち

ハンゾウ
フウマ
ドラゴン
ジンギスカン
ラスプーチン
ジャンヌ
ブロッケン
マッスルパワー
キャプテンキッド
エリック
リョウコ
シュラ
マッドマン
J・マックス
ネオ・ギガス
ディオ



必殺技

●烈光斬
刀を素早く振り、その衝撃波を相手に跳ばす。フウマよりも若干、硬直時間が長い。

●光龍破
刀をら線状に振り無敵の龍を作り出し、己の身にまとう。フウマと、まったく同じ威力を持つが、彼とはジャンプの軌道が異なる。

●忍法光輪渦斬
手足を広げ、体を横にしてそのまま敵に体当たりする。フウマのに比べ、その軌道はまっすぐだ。

●ダブル烈光斬
前作では、滑る、スライディング系のキャラに有効だったが、今回は跳びこみ防止用。


マキシマムには、三段の最後に決めることができる。

特殊技

●忍者レッグラリアート
今回から新しく加わった技で、相手方向の斜めに勢いよく跳んでゆく。
この技の特徴として、上昇中はずっと攻撃判定が出たままということが挙げられる。マックスに対しては、この技を使った三段攻撃があるが普段は奇襲用として使う。

●二段ジャンプ
一度ジャンプして、空中でさらにもう一度跳べる。フウマとは、二段階目のジャンプの高さが違う。


横にジグザクに伸びる光龍破。

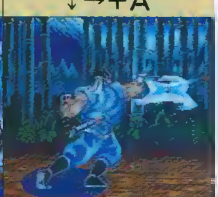
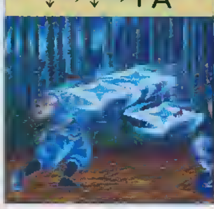

ジャンプ中で技を出す前ならいつでもどこでも、2段目のジャンプが上3方向に可能。

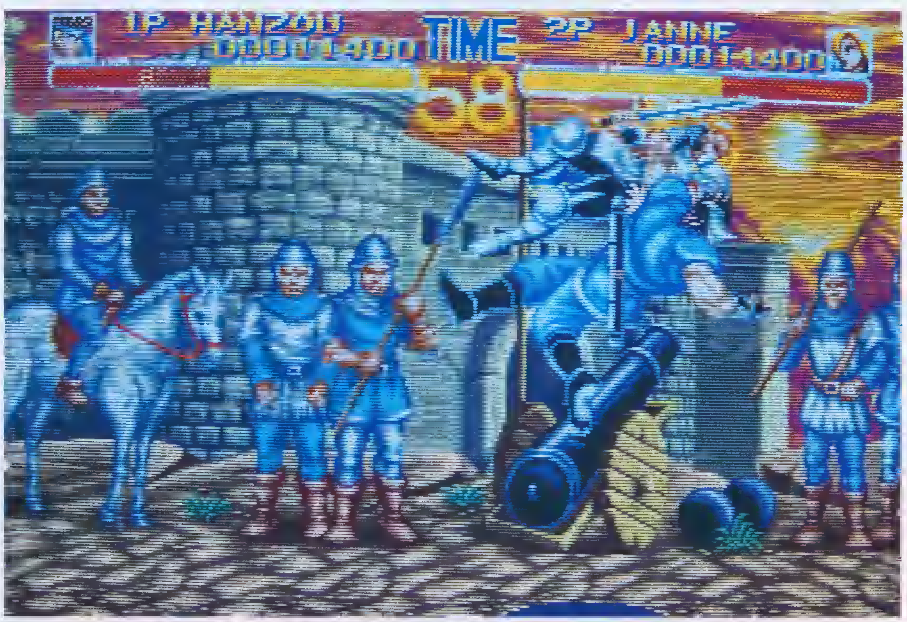
投げ

地上の投げにしても、レバーを右に入れた場合と左に入れた場合とで異なる。
ここまではフウマと同じだが、投げた後の離れ具合などに差がある。
いちがいにどちらがいいかとは言えないが、今の自分の位置と、投げる方向のフィールドの広さなどを考慮して投げ分けよう。
また、Aボタンで投げるには、大パンチでなければならないので早めに入力すること。


フウマとは対象的に直線的な軌道の忍法光輪渦斬。


投げはAボタンで!!Cボタンだと、こんなことになるときも…。

光龍破	烈光斬
→↙↘+A	↓→+A
	
ダブル烈光斬	忍法光輪渦斬
↓→↓→+A	↘↓↙←+B
	



レバーの方向で、違う種類の投げになる。

通常技

Aボタン連打の連続技は、一発入れば、最後の回し蹴りまでガードできない。さらに最後の技で相手をダウンさせることができるし、仮に全部ガードされても、技の隙は小さいので反撃されるおそれもない。

また、少し離れたところから始めると、フウマと同じ技になる。

そのほか、通常技もフウマと違うものがいくつかあり、しゃがみ大パンチなどがそうだ。

通常技の中でも、使えるものと使えないものがいくつかある。ここでは、使える技をいくつか見ていこう。

●中段後回し蹴り

レバー入れの大キック。相手が何か技を出そうとしているときに当てやすい。が、大キックなので、相手の技を見てからでなく、先読み的に出すことになる。

●アッパー

立ち、しゃがみの大パンチ。対空兵器として、光龍破のかわりに使ったり、三段、四段攻撃にキャンセルをかけて使用する。

●下段足刀

しゃがみ大足払い。当たれば相手は転ぶ。主に、これにキャンセルをかけて烈光斬を撃ったりするのに使おう。

●下段蹴り

しゃがみ小足払い。下段足刀の前にこの技を数発当ててから大足払い↓烈光斬を出せば、間合いをかなり離せる。



フルセット入れば気分爽快!! Aボタン連打の連続技。

忍者レッグラリアート

↓↘→+B



二段ジャンプ

ジャンプ中に↑+A



大パンチまたは投げボタン

近い

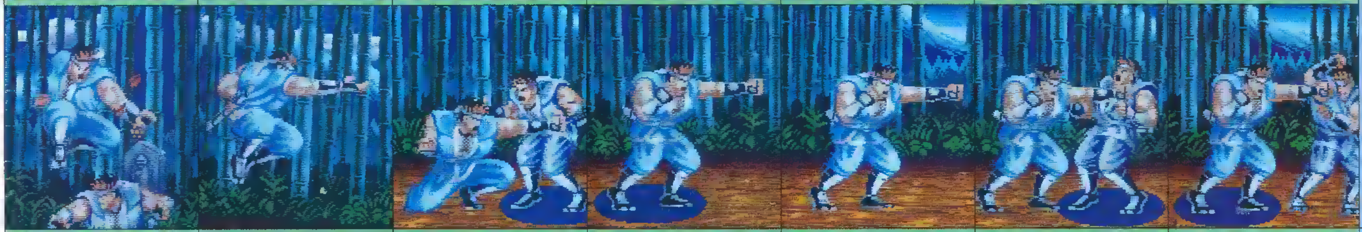
イズナ落とし（レバーを進行方向に入れる）



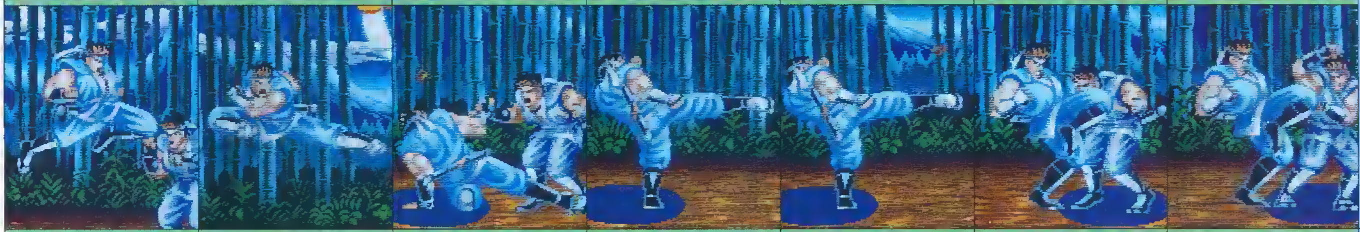
裏投げ（レバーを進行方向と逆に入れる）

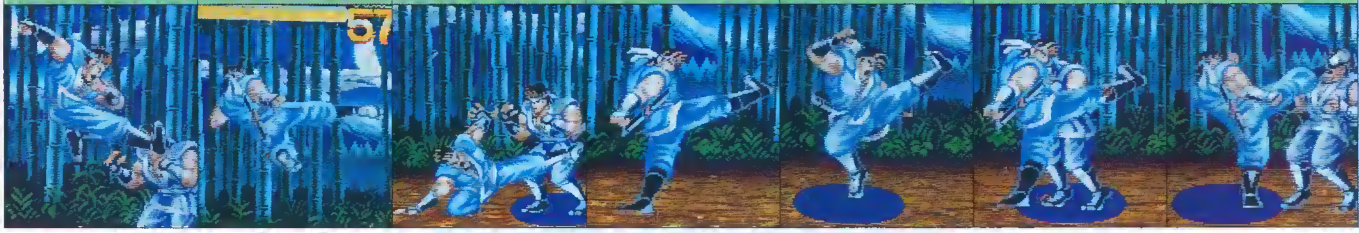


斜め	垂直ジャンプ	しゃがみ	直立　敵が遠い 左右にレバーを入れる	直立　敵が遠い レバーがニュートラル	直立　敵が近い 左右にレバーを入れる	直立　敵が近い レバーがニュートラル	
ジャンプ掌底	ジャンプ手刀	ジャブ	ジャブ	ジャブ	ジャブ	ジャブ	小パンチ
ジャンプパンチ	ジャンプ手刀	アッパー	掌底	掌底	アッパー	アッパー	大パンチ
跳び膝蹴り	跳び横蹴り	下段蹴り	中段蹴り	中段蹴り	膝蹴り	膝蹴り	小キック
回転踵落とし	飛び回し蹴り	下段足刀	中段後回し蹴り	レッグラリアート	中段後回し蹴り	上段回し蹴り	大キック

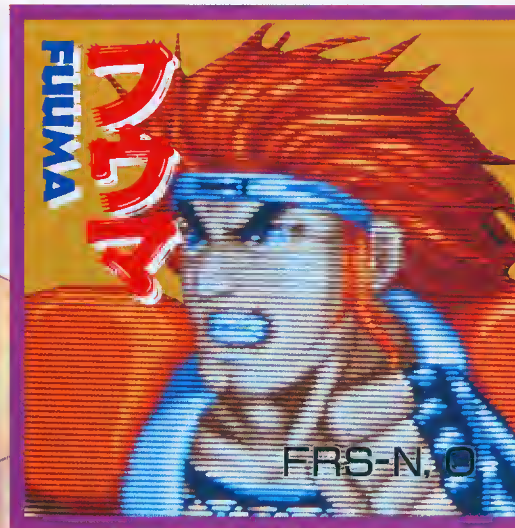








必殺技　特殊技　投げ　通常技



必殺技

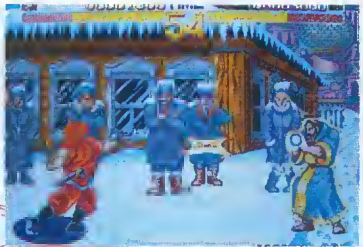
●**烈風斬**
飛び道具。ボタンの押し分け（小、大）により、速度を変えることができる。もちろん小のほうが遅く、大は速い。ワールドヒーローズ2では飛び道具の跳ね返しがあるので、使うときは、間合いに気をつけてほしい。

●**炎龍破**
前回と大きな違いは、当てれば相手がダウンするという点。軌道がハンゾウと違うが技自体の判定は同じ。

●**忍法風輪華斬**
ハンゾウと違い、上下に蛇行しながら飛んでいく。このため、不意に使う奇襲に使える。

●**ダブル烈風斬**
烈風斬の強化バージョン。今回は、相手の跳びこみを阻止するのに効果テキメン。セリフがかっこいいぞ♡

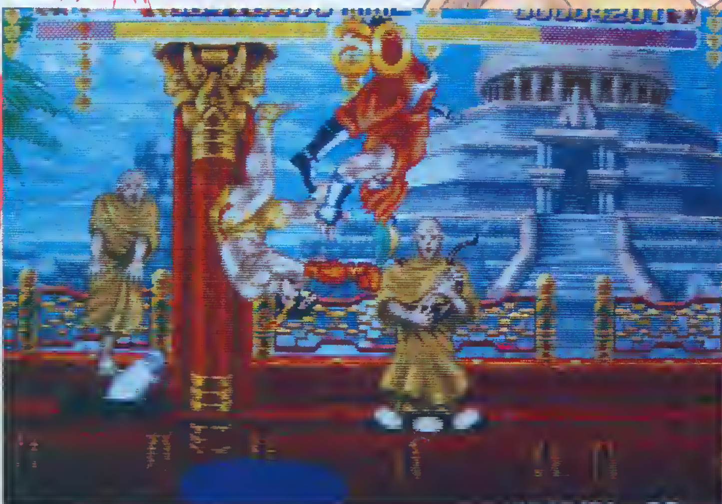
●**空中炎龍破**
なんと、ジャンプ中に出す炎龍破である。先読み的に使うのがいい。めくって出すもよし、跳びこみを予知してもよし。


ハンゾウよりも隙が小さい、フウマの烈風斬。

特殊技

●**二段ジャンプ**
さすが忍者、ジャンプしたら、そのジャンプ中にレバーを上、斜めの3方向に入れるとさらに高いジャンプをする。フェイントに使えるばかりか、跳びこみを途中で止めたいときにバックしたりと、なかなか重宝する。

●**空中巴投げ**
いわゆる空中投げである。とんでもなく間合いが広いので、実はかなり使える。空中戦で自分より下にいる相手をも吸いこむことができる。
ただし、ボタンはAの大パンチで、Cボタンではできないことに注意しよう。


フウマならでは、といえる豪快な空中投げ。

投げ

この、ワールドヒーローズ2では、地上の技は4種類。ふつうの投げだけでもCボタンで投げるのと、レバー入れ大パンチで投げる2種。そのほか、必殺技による投げ、投げ返しなどが挙げられる。
通常、投げはレバー入れ大パンチのほうがいいとされている。理由は、Cボタンだと、入力した瞬間に投げか挑発かのどちらかになってしまい、もし投げにならなかった場合に大きな隙ができるからだ。

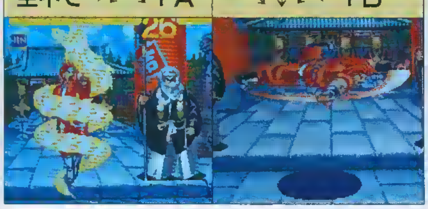


蛇行が怖い、忍法風輪華斬。

ダブル烈風斬	烈　風　斬	炎　龍　破
↓→↓→+A	↓→+A	→↙↘+A



空中炎龍破	忍法風輪華斬
空中で→↙↘+A	↘↓↙←+B




もう一発、ラストにレバー入れ大キックを叩きこめ!!オラア!!


Aボタン連打の最後、掌底が入ったら…。

通常技

通常技で特筆すべきは、Aボタン連打の連続攻撃だろう。

相手に近い状態で、立ち小パンチを一発でも当てたら、Aボタンを連打することによって技が変化し、連続技になるのだ。

フウマの連続攻撃は、技の最後が掌底になるため、相手をダウンさせることはできない。

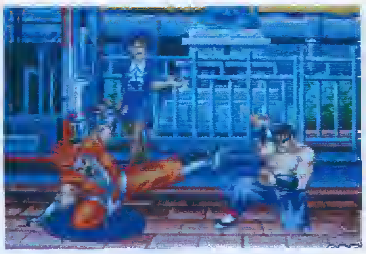
だが、このことだけでハンゾウより劣っている、と考えてはいけない。逆にこのことを利用して、掌底が出るグラフィックが見えたら、すぐに中段回し蹴り（レバー入れ大キック）を入力しておけば、掌底のあとに連続して入れることができる。これはフウマ使いはぜひマスターしてほしい。お手軽で、破壊力抜群の連続攻撃だ。

このほかで使える通常技は下段足刀（しゃがみ大キック）や、アッパー（立ち大パンチ）がある。

下段足刀はリーチがあり、相手を牽制するのに使えるし、技の戻りのグラフィックにキャンセルをかけて烈風斬（ダブル烈風斬）を撃ってもいい。

アッパーは、炎龍破のかわりに、跳んでくる相手をおとす対空技になるし、三段攻撃である、ジャンプ大キック↓アッパー（キャンセル）炎龍破に使う。

相手に跳びこむなら、回転踵返し（斜めジャンプ大キック）が強い。ここから前述の連続攻撃に持ち込むのだ。



このとき、キャンセルをかけて烈風斬。

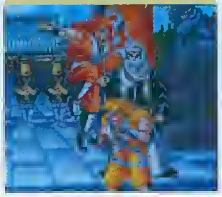
巴空中投げ

空中で上以外のレバー+A



二段ジャンプ

ジャンプ中に↑

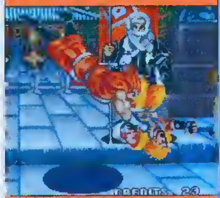


大パンチまたは投げボタン

近い

イズナ落とし

レバーを進行方向に入れる

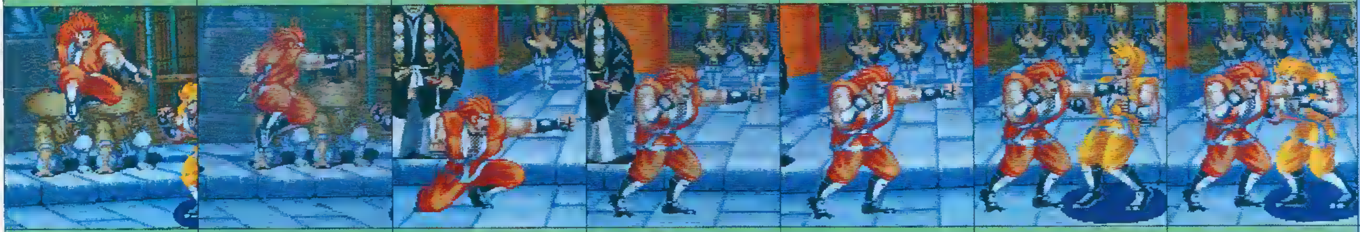


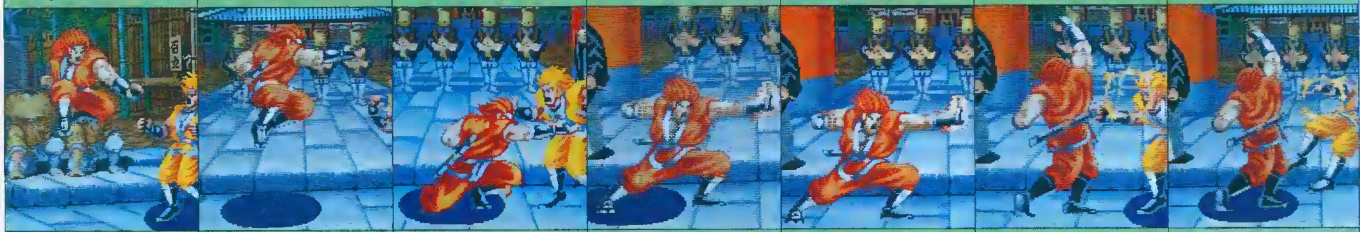
裏投げ

レバーを進行方向と逆に入れる



	直立 敵が近い レバーがニュートラル	直立 敵が近い 左右にレバーを入れる	直立 敵が遠い レバーがニュートラル	直立 敵が遠い 左右にレバーを入れる	しゃがみ	垂直ジャンプ	斜め
小パンチ	ジャブ	ジャブ	ジャブ	ジャブ	ジャブ	ジャンプ手刀	ジャンプ掌底
大パンチ	アッパー	アッパー	掌底	掌底	下段手刀	ジャンプ手刀	ジャンプパンチ
小キック	膝蹴り	膝蹴り	中段蹴り	中段蹴り	下段蹴り	跳び横蹴り	跳び膝蹴り
大キック	上段回し蹴り	中段後回し蹴り	レッグラリアート	中段後回し蹴り	下段足刀	跳び回し蹴り	回転踵落とし









必殺技 特殊技 投げ 通常技



必殺技

●ドラゴンキック…竜の気をまといながらの上り跳び蹴り。

強力な対空技の一つ。タイミングさえ間違わなければ、ほとんど負けない。

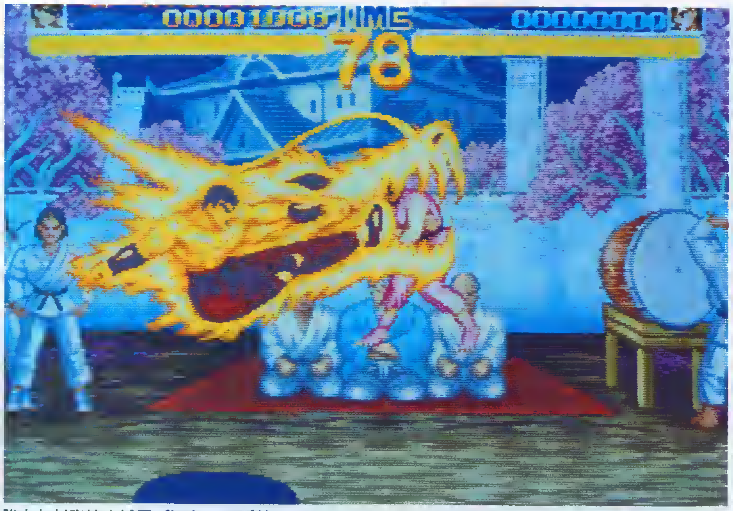
連続技の一環としても使える。きまると、結構カッコイイ。

●百烈拳…パンチを高速で繰り出し、何発も当てる技。

実際には、何発も入らないので使いにくい技だ。連続技の一環としても使えるが、ガードの上から減らすのが主な使い方になるだろう。

●跳び足刀…片足を上げて、横に跳び蹴りを出す。

W・H2になって新しく加わった技。対CPU・対戦で重宝する。



強力な対空技！ドラゴンキックだ!!

特殊技

●三角跳び…壁を蹴り、より高くジャンプする。

対CPU戦では、よく使うが、対戦では滞空時間が長くなるだけなので使えない。

●空中投げ…空中にいる相手をつかみ、投げる技。

前作にくらべ、間合いが広くなったので使いやすくなった。

対CPU戦でも、大道芸パターンとして使える。

投げ

●頭骨砕き…通常の投げ。ドラゴンの足の速さを生かし、突然投げにいくのも戦法のうちだ。

●首締め…相手の首を締める技。もし投げるスキがあるならば、首締めのほうがいいだろう。レバーとボタンを連打すれば、体力を半分くらい減らせることもある。



投げよりは、首締め。減るときは減るぞ。

通常技

ドラゴンの通常技の小技はあまり使う場面がないが、大技は色々と使える所が多い。

跳び大キックなどは強力で、強力な対空兵器のない相手にはバンバン跳び込めるだろう。

めくりも強いので、連続技を狙うなら、跳び大キックがいいだろう。

垂直ジャンプ大キックも使える。当たると必ず相手は倒れてしまうのが強い。

対CPU戦でも使う機会は多いだろう。対戦でも対空兵器として使うこともできる。

ドラゴンの対空兵器は、この垂直ジャンプ大キックの他に、踵落としもある。

踵落としは近距離の地上にいる相手には2発入るのだが、対空としては、その1発目を当てる感じで出そう。

踵落としは連続技としても使える。小パンチの連打から



バンバンと…これで気絶するな…。

ドラゴンキック
↓　↑　＋　B

百　烈　拳
Aボタン連打

跳　び　足　刀
ABを同時に押す

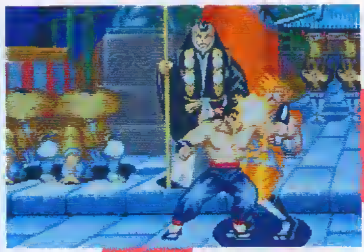



ドラゴンの跳び蹴りは強い！



空中投げを極めれば、空は君のものだ。

入るので強力だ。
離れた距離のローリングソバットはリーチがあるのだが、あまり使えない。
一応足元をスカすことはできるのだが、その後が続かなくなるので、あまり意味はない。

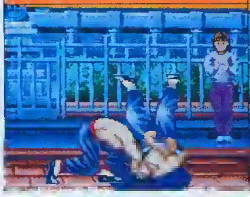
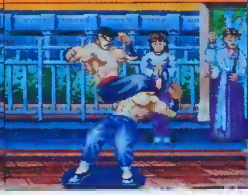


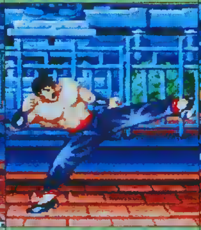
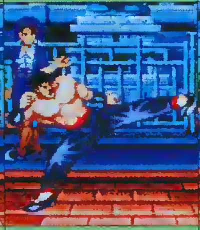
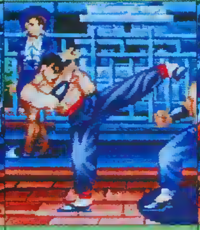
これまた連続で…でも気絶しないでね…。

しゃがみ大足払いは対戦では、ドラゴンのメイン攻撃になるだろう。
リーチがとてもあり、スキがけっこう少ないので使いやすい。しかし、出るまでが遅いのが難点だ。
パンチ系では、裏拳がなかなかリーチがあり、使える。対CPU戦ではあまり使わないが、対戦では時々だすと効果がある。
近距離での大パンチの肘打裏拳は2発入るので、連続技として使える。
小技連打による連続技の最後は肘打裏拳になるのだが、あまりダメージは大きくない。

三角跳び
画面端でジャンプ方向と逆にレバーを入れる

空中投げ
上以外のレバー＋A


大パンチまたは投げボタン	大キックの投げ	
近い	近い	
頭骨砕き 	首締め 	レバーを進行方向に入れる
頭骨砕き 	首締め 	レバーを進行方向と逆に入れる

斜め	垂直ジャンプ	しゃがみ	直立 敵が遠い 左右にレバーを入れる	直立 敵が近い レバーがニュートラル	直立 敵が遠い 左右にレバーを入れる	直立 敵が近い レバーがニュートラル	
跳び肘打 	跳び肘打 	下段裏拳 	ジャブ裏拳 	ジャブ裏拳 	ジャブ裏拳 	ジャブ裏拳 	小パンチ
跳び裏拳 	跳び裏拳 	下段裏拳 	裏拳 	裏拳 	ボディブロー 	肘打裏拳 	大パンチ
跳び膝蹴り 	垂直跳び蹴り 	下段回し蹴り 	遠足刀 	遠足刀 	足刀 	足刀 	小キック
跳び蹴り 	開脚蹴り 	下段後ろ回し蹴り 	踵落とし 	ローリングソバッド 	踵落とし 	踵落とし 	大キック

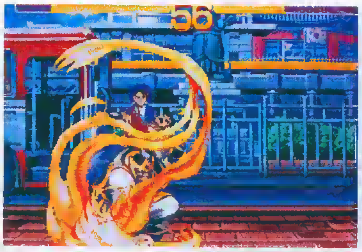
必殺技　特殊技　投げ　通常技



必殺技

●猛虎覇極道
前作では覇極道投げなど、極悪な使い方が可能だったが、今回は当たるとはね返るようになってしまった。
対戦での使い方は、主に奇襲的な意味あいが強くなる。対空兵器としても一応使える。

●モンゴリアンダイナマイト
J・カーンの持つ最強の対空技。しかしひきつけが甘いと相手の攻撃をくらってしまう。下にためなくてはならないのが欠点。
対戦ではヘッドスライディングから使うと効果大。


ひきつけの大事なモンゴリアンダイナマイト。舌もつれそう。

投げ

●ダイナマイトアッパー
レバーを進行方向（相手方向）に入れての投げ。相手を画面外に放り投げ、下から突き上げる。ダメージ的にはモンゴリアンスルーと変わらないが、こちらの投げのほうが派手でよい。ただし残タイムが2～3秒で使ったりするとダメージにならないので注意。

●モンゴリアンスルー
レバーを進行方向と逆方向（ガード方向）に入れての投げ。
実際のプレイ中はこちらを使うことが多くなるだろう（レバーの関係上）。


このツメでザクッとね。痛そうだがもう1つの投げと同じ。

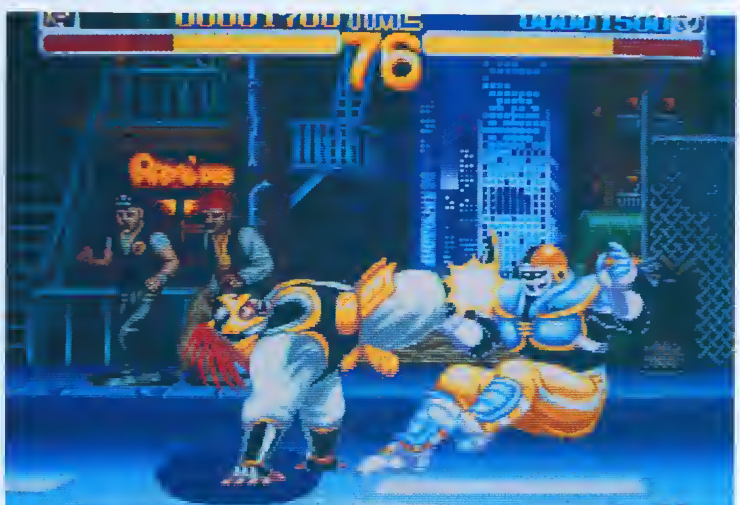
特殊技

●ヘッドスライディング
レバーを相手側の斜め下（相手が右にいれば右下）に入れてキックボタンで出る、いわゆる〝ゾーキンがけ〟。
この技は飛び道具の下を抜けたり、相手の起き上がりに重ねたりと、実に用途が広い。小・大で当る距離が違うので、うまく使い分けよう。
また、ガードされても硬直中に技をくらうことはあまりないので、ドンドン使おう。


ズシャーッ！これでのめくりはひどいまでに強力。

通常技

J・カーンの通常技の特徴としては…
①種類が少ない
②足払いで転ばないが、3種類の転ばせる通常技を持つ
③リーチが短い
などが挙げられる。この中で②に注目!!。相手を転ばせることのできる通常技は…
・立ち大キック（両足蹴り）
・しゃがみパンチ（チョップ）
である（しゃがみ小、大パンチで2種）。このうちしゃがみ小パンチは出るのが早く、また立ち大キックはリーチがある唯一の攻撃で、対CPU戦、対戦ともに使う機会は多い。これらにヘッドスライディングと必殺技を混じえて闘うのが基本となるだろう。
また、相手が近い位置でのレバーありの大パンチで出る頭突きは、二段攻撃になり、また早めに出せば対空兵器にもなる。それはいいのだが、技の性質上今いち使う機会は少ない。なお、頭突きからのしゃがみパンチは連続技になる。覚えておこう。相手の起き上がりに重ねておくのも1つの手だ。
通常技の対空兵器としては、頭突きのほかに、立ち小パンチ（フック）が使える。ただし遠めでツメの先を当てないと×。
ジャンプ攻撃は、J・カーンのジャンプがゆっくりしているため、特に強力という技はないが、斜めジャンプ小キック（ヒップアタック）が笑える。また、逃げ小パンチ（ニードルアームパンチ）はしゃがんだ相手に当たるので、相手の起き上がりに使うといい。
このほかに、1つ忘れてはならないものがある。それはワンセットだ。ワンセットからのスライディングが連続技になるのだ。少し考えれば、恐るべき連続技が可能になる。この、ワンセットを利用し


リーチが長い両足蹴り。しかも相手が転ぶというオマケつきだ。

猛虎覇極道
←に溜めて→＋A



モンゴリアンダイナマイト
↓に溜めて↑＋A



ヘッドスライディング

↘+B



大パンチまたは投げボタン

近い

ダイナマイトアッパー



レバーを進行方向に入れる

モンゴリアンスルー



レバーを進行方向と逆に入れる



きまれば強力な頭突き。起き上がりに重ねるのがよい。

たもの以外の連続技としては、「ジャンプ大キック→頭突き→しゃがみ大パンチ」が強力。……ジャンプキックからの頭突きへのつなぎが少し難しいのが難点だが、きまれば凄いぞ。

斜め	垂直ジャンプ	しゃがみ	直立 敵が遠い 左右にレバーを入れる	直立 敵が遠い レバーがニュートラル	直立 敵が近い 左右にレバーを入れる	直立 敵が近い レバーがニュートラル	
ニードルアームパンチ	ニードルアームパンチ	チョップ	フック	フック	ボディフック	ボディフック	小パンチ
ニードルダウンチョップ	ニードルダウンチョップ	チョップ	モンゴリアンチョップ	モンゴリアンチョップ	頭突き	モンゴリアンチョップ	大パンチ
ヒップアタック	ジャンプキック	ローキック	ハイキック	ハイキック	ハイキック	ハイキック	小キック
ジャンプキック	ジャンプキック	ローキック	両足蹴り	両足蹴り	両足蹴り	両足蹴り	大キック









必殺技　特殊技　投げ　通常技



必殺技

ラスプーチンにはたくさんの必殺技がある。そのひとつひとつをここで紹介していこう。

●ファイアーボール
左右の手のひらを体のまえで合わせ、そこから火の玉を出す。出したあとのスキが小さく、使いやすい技。

●空中ファイアーボール
ジャンプ中に出すので、はね返されても全然こわくない。これも使用頻度の高い技である。

●サンダーボール
電気の玉を投げつける。威力はあるのだが、モーションが大きく反撃されやすい。ここぞというときに使う。当たればラッキー！という感じ。

●アクセルスピン
マントの裾を回転して攻撃する。技を出しながら移動できるので、もっぱら削りに使うのがよい。見ためよりも技の終わったあとのスキが大きいのに注意。

●空中アクセルスピン
ジャンプ中にアクセルスピンを出す。対CPU戦では使えるところもあるが、あまり使うことの少ない技である。

特殊技

コマンド技なのに、相手がガードすると体力の減らない技。ラスプーチンの**コサック・ダンス**がそうである。この技は立ちガードしかできないので、足払いと混ぜて使うのが相手にとって非常に嫌な戦法となる。


当たるとカッコイイ、サンダーボール。

投げ

ラスプーチンには投げ技はなく、投げようとするとつかみ技となる。このつかみ技には二種類あるので、それを紹介していこう。


相手の起き上がり等に！

●オーラ握り
ラスプーチンの手首から先が異常に大きくなり、笑いながら相手をにぎにぎする技。威力もあるのだが、見ためが笑える。しかも相手を離すときに…。

●せっかんストーム
相手の足をつかんで、左右にたたきつける技。威力はオーラ握りと同じ。違うのはグラフィックと時間。


これがBボタンでのつかみ技、せっかんストーム。

アクセルスピン	ファイアーボール
↓↙←+B	↓↘→+A
	
サンダーボール	空中ファイアーボール
←↙↓↘→+B	空中で↓↘→+A
	
空中アクセルスピン	
空中で↓↙←+B	
	

通常技

オーラパワーの使い手、ラスプーチンは通常技にも笑えるものが多い。しかも笑えるだけではなく、使える技というのをここでは紹介していこう。

●オーラデコピン
この技は、デコピンをする前の指を曲げてためを作っているときは普通の手の大きさなのだが、その指を伸ばしてデコピンをすると急に大きな手になってしまう。
対CPU戦のときは対空技として絶大な威力を発揮する。ただ見ためどおり大きな手に攻撃判定があるのだが、やられ判定も見ためどおり大きいのが欠点である。


やっぱり個人的にはこっちが好きだなぁ。

●ダブルコサックキック
ラスプーチンの大足払いのことである。この技は、足首

から先が急に大きくなる。その名のとおり、1回ボタンを押すと2回技が出る。さらに、技を出しながら少し前に進んでいく。

今まで紹介した2つの技、オーラデコピンとダブルコサックキックは、地上にいる相手に当たると転ばせることができるのを覚えておこう。



一目瞭然、デコピンです。

●オーラ張り手

この技は、大きな手のひらを相手に突き出す。リーチが長いので、少し離れた位置からいきなり攻撃できる。その他に、間合いが遠いときの対空技としても使える。

ただ、オーラデコピンと同様に、大きな手にやられ判定があるので注意。

●オーラコサックキック

ラスプーチンの小足払いのこと。大足払いと同じく、技を出しながら少し前に進むのがよい。間合いが近ければ2回連続で当てることができる。

その他にも笑える技をいっぱい持っている。下の表を参照してくれ。

	大パンチまたは投げボタン 近い	大キックの投げ 近い
レバーを進行方向に入れる	オーラ握り	せっかんストーム
レバーを進行方向と逆に入れる	オーラ握り	せっかんストーム





コサックダンス
↓↘→+B



	斜め	垂直ジャンプ	しゃがみ	直立　敵が遠い 左右にレバーを入れる	直立　敵が遠い レバーがニュートラル	直立　敵が近い 左右にレバーを入れる	直立　敵が近い レバーがニュートラル
小パンチ	ジャンプオーラ掌底	ジャンプオーラ掌底	オーラチョップ	オーラチョップ	オーラチョップ	オーラチョップ	オーラチョップ
大パンチ	ジャンプビッグ掌底	ジャンプビッグ掌底	ビッグチョップ	オーラ張り手	オーラデコピン	オーラ金的	オーラ金的
小キック	ジャンプオーラ膝蹴り	ジャンプオーラ膝蹴り	オーラコサックキック	オーラ膝蹴り	オーラ膝蹴り	オーラ膝蹴り	オーラ膝蹴り
大キック	ジャンプ100文キック	ジャンプ100文キック	ダブルコサックキック	オーラ100文キック	オーラ100文キック	オーラ100文キック	オーラ100文キック

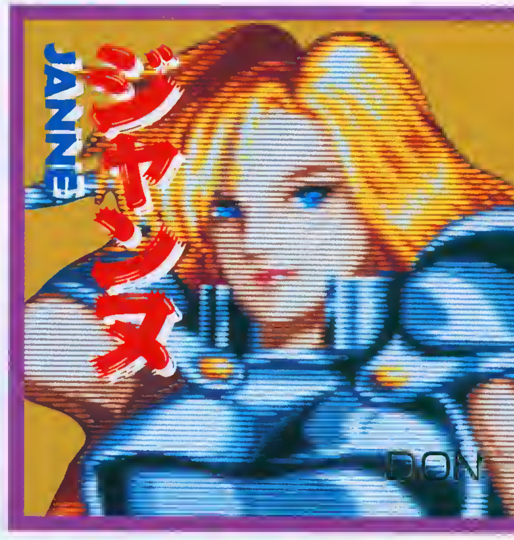








必殺技　特殊技　投げ　通常技



必殺技

●**オーラバード**

剣から火の鳥（？）を発射する。比較的スキがある技だが溜め系で使いやすい。

小オーラバードのほうが少しスキが小さく使いやすい。

●**フラッシュソード**

居合斬りのように剣を振り、一瞬に勝負をかける技だ。技の出るのが早く、リーチも長いので連続技の一環として多用する。一瞬無敵時間があるのだがあまり過信せずに使っていこう。

●**ジャスティスソード**

正義の気を剣にこめて相手を斬る、空中カブト割りともいえる技。通常のジャンプより軌道が高く高速での攻撃なので相手はかわしづらいぞ。



やはりジャンヌといえばこれ、火の鳥攻撃オーラバードだぞ。

特殊技

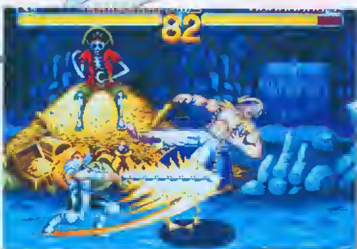
ジャンヌの特殊技は2つ、スライディングと下突きだ。

●**スライディング**

相手の足元を狙ってすべりこむ技でスキが少ない。特に小スライディングのスキの小ささはA級で対CPU、対戦ともに使える。

●**下突き**

ジャンプ中に下方の相手を襲う技。小、大の区別はなく、空中で連続で当たることも。



ジャンヌのパワーの源ともいえる技がこのフラッシュソードだ。

投げ

ジャンヌの投げはA、Cボタンで背負い投げ、Bボタンでビンタとなる。

背負い投げはその名の通りだが、ビンタはいかにもジャンヌらしい往復ビンタの嵐だ。これにやられた相手はくやしがることとマチガイない（しかも強いし…）。

ちなみにCPUジャンヌはビンタが決まった後必ず挑発（オホホ…）をするぞ。



何でも迎撃する最終兵器、それがこの小スライディングだ。

通常技

ジャンヌの通常技は種類こそ少ないものの非常に使えるスバラシイ技がメインである。その1つ1つを説明していこう。

オーラバード
←に溜めて→+A



フラッシュソード
↓に溜めて↑+B



ジャスティスソード
←に溜めて→+B



●**上段斬り（立ち小パンチ）**

この技は出るのが早く上段広範囲をカバーするため対空技としても使える。ドラゴンの跳び蹴りを返せるほどの技だぞ。

●**カブト割り（遠距離で立ち大パンチ）**

大上段からのカブト割り、この技のスゴイところは何といってもそのリーチの長さだ。近くの相手の頭上を狙い、遠くの相手の足元を狙うことができるこの技は実に使える。



ザクザクッとカブト割り、スキは大きいが遠くの相手もザクリ。

●**斜め突き（ジャンプ小パンチ）**

一見弱そうなイメージを持ったこの技だが、これは使える。剣の先に当たり判定があるのでジャンプの着地まぎわに出すと相手はうかつに返せない。対CPU、対戦ともに使用度の高い技。

●**金的蹴り（立ち小キック）**

この技もジャンヌの技らしいスキの少ない技である。名前からして痛々しい技だ。

●**後ろ回し蹴り（立ち大キッ**



ヒシヒシヒシ…、痛そうな技。だれだ？くらいたいって奴は？

く)
これは強い。どう使うと強いかといえばズバリ対空兵器としてだ。とびこんできた敵を迎撃する技としては最もポピュラーである。
基本的にはオーラバードとの併用で使う、飛ばせてバンバン落としてやろう。
とまあ、これらの技の他にもいろいろあるが、それらについてはリストを見てほしい。
とにかくジャンヌの強さは通常技（含む小スラ）にあるといってもいい。これだけでも十分闘えるのが強みだ。



ジャンヌの立ち大キック使用法、まず飛ばせて。



ハイッピシッとね。出るのも早いしこりゃイケル！

スラディング
↘+B



下突き
ジャンプ中に↓+A





	大パンチまたは投げボタン	大キックの投げ
	近い	近い
レバーを進行方向に入れる	背負い投げ	ビンタ
レバーを進行方向と逆に入れる	背負い投げ	ビンタ



	斜め	垂直ジャンプ	しゃがみ	直立 敵が遠い 左右にレバーを入れる	直立 敵が近い レバーがニュートラル	直立 敵が遠い 左右にレバーを入れる	直立 敵が近い レバーがニュートラル
小パンチ	斜め突き	斜め突き	しゃがみ斬り	上段斬り	上段斬り	上段斬り	上段斬り
大パンチ	跳び斬り	跳び斬り	しゃがみ斬り	カブト割り	カブト割り	中段斬り	中段斬り
小キック	跳び蹴り	跳び蹴り	ローキック	金的蹴り	金的蹴り	金的蹴り	金的蹴り
大キック	跳び蹴り	跳び後回し蹴り	サークルキック	後ろ回し蹴り	後ろ回し蹴り	後ろ回し蹴り	後ろ回し蹴り

必殺技　特殊技　投げ　通常技



必殺技

●**グレネードランチャー**
手からミサイルを出す。他のキャラに比べスキが少々大きいのが難点。

●**ハリケーンアーム**
斜め上方に向かって、サイクロン状のビームを出す技。前作よりもパワーUP。対空兵器としてかなり使える。

●**スパークサンダー**
前方に電撃を出す技。少々出しにくいのが欠点だが、削りに使うなどでそこそこ使える。

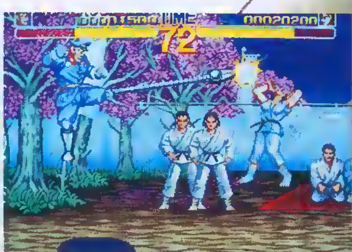
●**ジャーマンミサイル**
足からミサイルを出す技。グレネードランチャーに比べスキが大きいのであまり使えない。グレネードランチャーを使ったほうがいいだろう。


起き上がりにスパークサンダー。少しだが体力を削れるぞ。

特殊技

●**ジェットアタック**
ジェットで相手に突っ込んでいく技。飛行中はレバー上下で高さを変えることができ、さらにCボタンで急停止することができる。着地のスキを考えて、低空で停止したほうがいいだろう。

●**ジャンプローリングキック**
普通のジャンプキックと違い、足が上を向いている。そのため、ちょっと距離をおいた空中戦では負けることはまずない。ジャンプ大キックよりもこっちを多用しよう。


ジャンプローリングキック。上から落とすように蹴ろう。

投げ

●**超ジャーマンスープレックス**
超がつくのはダテじゃあない。相手をつかんだブロッケンは手を伸ばして、空高く相手を持ち上げてジャーマンスープレックスを行う。見た目はハデなのだが相手に与えるダメージは普通の投げと同じ。どっちを使ってもいいだろう。


グーンと高い位置から…。

●**ノーザンライトスープレックス**
これは普通に投げる。相手を反対側に投げるので端に追い込ませたいときなどに使おう。投げた後、間合いが近いことに注意。

通常技

●**ローリングキック**
ブロッケンの地上で最もリーチのある技。対CPU戦では相手をガードさせるために使い、対戦では相手のスキに入れよう。

●**ロングヒールキック**
ローリングキックにリーチは劣るものの、相手が立ちガードしているスキに決めたりするなど、たまに出す技として効果大。

●**ダブルロングクロー**
少々高めの所を攻撃してるとあって、ちょっとした対空としても使える。スキも前の2つの技に比べて少ないほうなので、ちょっと多めに使ったほうがいい。

スパークサンダー	グレネードランチャー
Aボタン連打	↘→+A
	
ジャーマンミサイル	ハリケーンアーム
↘→+B	↓→↘+A
	

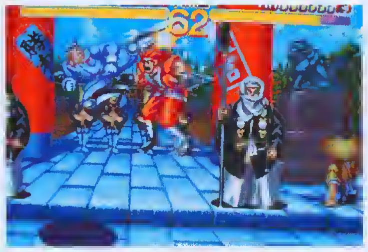

一応対空兵器。これよりもうちょっと近付かれたら危ない…。

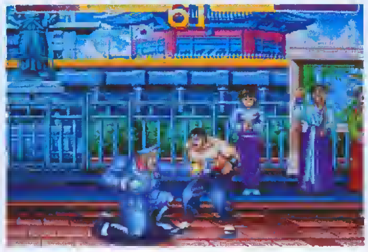
●アッパーチョップ
一応対空兵器となるのだが、敵が接近した状態でないと出せないので判断が難しいところ。素直にハリケーンアームを出したほうが得策かも知れない。

●ジャンプハイキック
見た目は弱そうなのだが、これが実はかなり強力な対空兵器となっている。キャラによっては相手の跳び込みを見てすぐに出せば返せることが多い。一回出せば着地まで出続けるので、ジャンプしたらすぐに出してもいい。

●ダッシュローリングキック
さしたる攻撃ではないが、とりあえず移動できる技。スキが大きいのであまり使いみちはないが、相手を転ばせたときに移動として使おう。

●ストレート
前作では鬼のような威力があったが、今回は超パワーダウン。連続で入ることは少ないので相手が接近したときくらいに使う。おもに敵にガードさせて距離を離すことに使おう。


ほとんどの跳び込みをこれでベシッとね。


前作ほどでなくてもいいが、もう少し威力をくれ〜。

飛行アタック
空中でABボタンを同時に押す



空中飛び回しキック
空中で↘+B



大パンチまたは投げボタン
近い

超ジャーマンスープレックス
レバーを進行方向に入れる



ノーザンライトスープレックス
レバーを進行方向と逆に入れる



	斜め	垂直ジャンプ	しゃがみ	直立 敵が遠い 左右にレバーを入れる	直立 敵が遠い レバーがニュートラル	直立 敵が近い 左右にレバーを入れる	直立 敵が近い レバーがニュートラル
小パンチ	ジャンプパンチ	ジャンプパンチ	ストレート	ストレートチョップ	ストレートチョップ	ストレートチョップ	ストレートチョップ
大パンチ	ジャンプロングパンチ	ジャンプロングパンチ	ダブルロングクロー	サーベルストレート	サーベルストレート	アッパーチョップ	アッパーチョップ
小キック	ジャンプキック	ジャンプハイキック	ヒールキック	ローキック	ローキック	ローキック	ローキック
大キック	ジャンプロングキック	ジャンプロングキック	ロングヒールキック	ローリングキック	ダッシュローリングヒールキック	ダブルニーキック	ローリングヒールキック

必殺技　特殊技　投げ　通常技



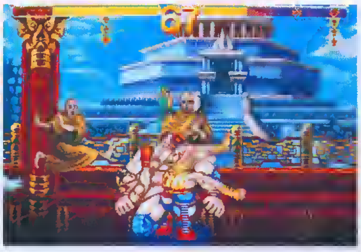
必殺技

●マッスルボンバー
ウエスタンラリアット(？)で相手に猛牛の如く突っ込んでいく技。大だと相手を転ばせることができるのだがスキが大きい。攻撃しつつ相手に近付ける技なので活用しよう。

●トルネードブリーカー
相手をつかんで回転しながらジャンプしてブリーカーを行う投げ技。威力もさることながら相手をつかむことができる間合いが相当広いので、相手を吸うことも可能。

●ジャイアントスイング
これもつかみ技。レバーを回せばダメージを多く与えられるが、トルネードブリーカーには及ばない。

●スーパードロップキック
ジャンプドロップキックの進化版。斜め前方に勢いよく跳ぶのだが、失敗したときの着地のスキが大きい。あまり使えない技だろう。


No.1－この技がなければマッスルパワーではないね。


しゃがんでると当たっちゃうのだ。

特殊技

●ジャビングエルボードロップ
ヒットさせると相手を転ばせることができるので強い。対戦などで、ジャンプの登りで出せばしゃがんでいる相手にも当たるので奇襲でこれを狙っていく手もある。

●ボディスラム
しゃがんだ状態でも投げることができる投げ技。ただししゃがんだ状態で相手に先に投げられた場合でも投げ返しはできないので注意しよう(先に投げた場合は可)。

投げ技

●投げ技各種
普通の投げはアトミックドロップ、ブレーンバスター、パワーボム、そしてヘッドバットと4種類。どれも威力は同じなのだが、投げた後の間合いの開きに差がある。ブレーンバスターなんかは投げた後、間合いが開きすぎるので、ちょっと使いづらいところがある。
ヘッドバットは少々出しづらい。別に何かあるというわけではないがCPUマッスルパワーはヘッドバットの後に挑発をしたりする。
アトミックドロップとパワーボムは投げた後の硬直などが少なく実戦向き。この2つの投げをメインに使っていくほうがいいだろう。

●つかみ技
つかみ技といってもネックハンギングの一つしかない。
とりあえずレバーを回すことによって長く締めるが、そんなに多くのダメージを与えることはできない。元々狙って出せる技ではないが…。


ギリギリと締めるネックハンギング。音がイタソー。

通常技

●アッパー
見ての通り対空兵器になる。近距離のときでなければ使えないので少し不便。リーチが全くといっていいほどないので、しゃがみパンチを出そうとしてこれが出たらちょっと悲惨。

●ハイキック
アッパーと同じく対空兵器にもなる技。アッパーよりはリーチがあるので少々は使えるだろう。

●ローストレート
マッスルパワーの接近戦での要と言うべき武器。ペシペシとこれで攻めていったり、キャンセルをかけて小のマッスルボンバーで突っ込んでいくなりして闘っていくのが得策だろう。

●ローキック
ローストレート同様、接近戦用の武器。ローストレートよりもスピードが速いのが特徴。ローストレートとこれを組み合わせて使っていくとよいだろう。

●ギロチンドロップ
ヒットさせると相手を転ばすことができるので強いのだが失敗したときのスキがとても大きい。いちおうジャンプ攻撃なのでしゃがみガードでは防御不可能。そこで対戦において相手を転ばせたところに近づいて起き上がりにいきなり出したりする、などの奇襲で狙ってみたりするといいだろう。

●ボディプレス
起き上がり技が強力でない相手に対して攻めていくのに


ほーら、ペシペシっとね。


対起き上がり奇襲攻撃。ギロチンドロップ。

ジャイアントスイング	マッスルボンバー
ABCを同時に押す レバー1回転+B	←に溜めて→+A

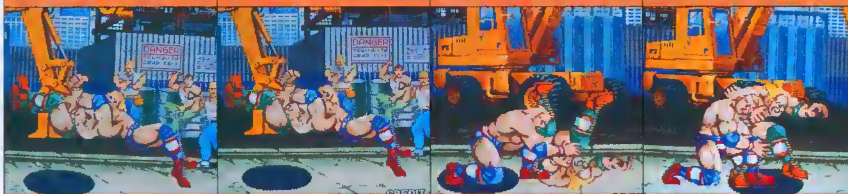


超ドロップキック	トルネードブリーカー
↓↘→↗+B	レバー1回転+A



ジャンピングエルボードロップ
ジャンプ中に↓＋A

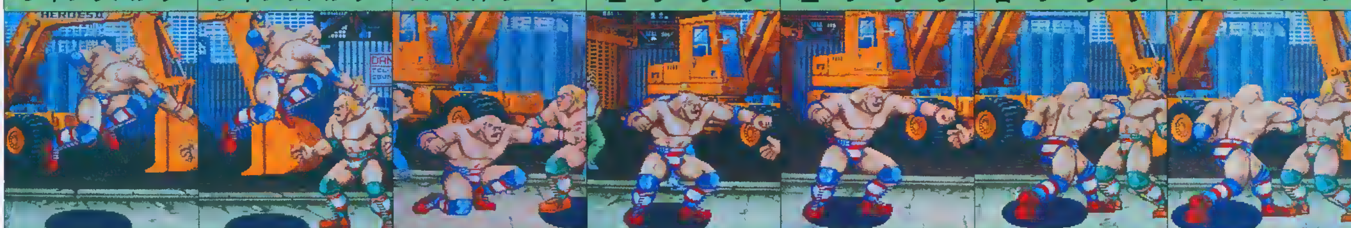
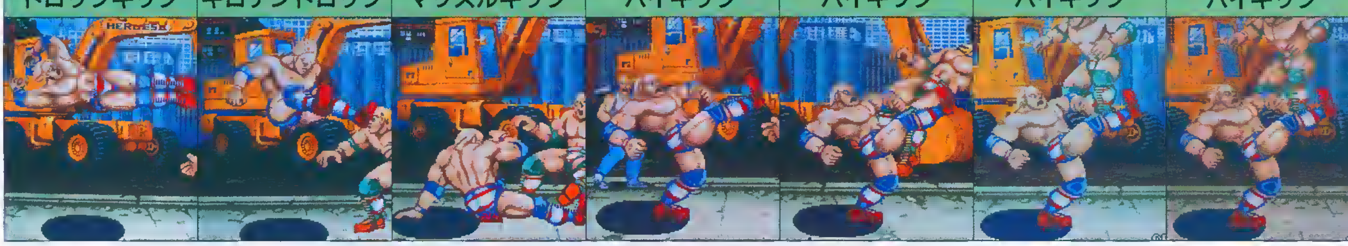
ボディスラム
↙or↓or↘＋A


	大パンチまたは投げボタン 近い	大パンチまたは投げボタン 遠い	大キックの投げ 近い	大キックの投げ 遠い
レバーを進行方向に入れる	ブレーンバスター	ブレーンバスター	パワーボム	アトミックドロップ
				
レバーを進行方向と逆に入れる	ヘッドバット	ネックハンギング	ヘッドバット	ネックハンギング
				

使える。これで着地した後にローストレートやローキックでペシペシと攻めるのがマッスルパワーの攻めかたではなかろうか。

●マッスルキック

名前は強そうだが実はただの大足払い。リーチはマッスルパワーにしてはあるほうなのだが、振りが大きいためにスキがとても大きい。相手に技をガードさせたりした後に使うといいだろう。

	斜め	垂直ジャンプ	しゃがみ	直立 敵が遠い 左右にレバーを入れる	直立 敵が遠い レバーがニュートラル	直立 敵が近い 左右にレバーを入れる	直立 敵が近い レバーがニュートラル
小パンチ	ジャンプパンチ	ジャンプパンチ	ローストレート	左フック	左フック	右フック	右フック
							
大パンチ	ボディプレス	ジャンプパンチ	アッパー	ダブルアームパンチ	ダブルアームパンチ	ダブルアームパンチ	ダブルアームパンチ
							
小キック	ドロップキック	ドロップキック	ローキック	ミドルキック	ミドルキック	ミドルキック	ミドルキック
							
大キック	ドロップキック	ギロチンドロップ	マッスルキック	ハイキック	ハイキック	ハイキック	ハイキック
							

必殺技・特殊技　投げ　通常技



必殺技

●シャークアッパー
上方に鮫を撃つこの技は、実は対空にはあまり適していない。前へ一歩踏み出すので少し早めに撃たなくてはならない。地上での乱戦打破など、接近戦での利用価値が高い。

●スパイラルキック
足元が弱いが、出すときに一瞬無敵になる。
対空や連続技に使うのがい い。2発当たるので攻撃力は相当なものだが、ガードされると大きなスキができるので乱用は禁物。

●シャークナックル
対CPU戦、対戦ともに使用頻度の高い必殺技。横に長い鮫のオーラ(?)を飛ばす。
対CPU戦では、これで特定の相手をハメることができる。対戦ではこれを追いかけていく戦法が有効。



一瞬の無敵を利用して、こんな当て方も…。強力!



出るまでが早いパイレーツシップ。鮫と使いわけろ。

特殊技

●パイレーツシップ
コマンド式飛び道具。出るまでは早いがその後のスキが大きい。鮫と使い分けよう。

●ハイパーヤクザキック
AB同時押しによる技。シャークナックルのはね返しに失敗したときなど、すぐに出せば2段攻撃となる。





奇襲技として効果テキメンのハイパーヤクザキック。

対CPUはこれを出し続けて固めることができる。対戦では重要な奇襲技の1つだ。

●決めポーズ
ABCの同時押しで出る「ヘイ!!」だ。CPUキッドは「ツカツカポイヘイ!!」が[illegible]セットとなっており、非常に腹立たしい思いをする。対戦での屈辱技に最適。

投げ

●投げ飛ばし
普通の投げ技。スイッチor Cボタンで投げる。レバーを入れた方向は投げる方向と同じである。
キッドは[illegible]技のダメージは大きいので投げはきえる技である。

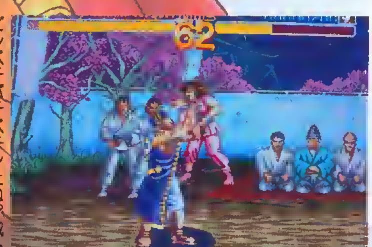
●往復ビンタ
[illegible]間合いが遠いと往復ビンタになる。狙って出すということはあまりないだろう。ダメージは小さいが精神的[illegible]ない。直後決めポーズも入れると[illegible]だ。
[illegible]の決め[illegible]うまく使ってそこそこキッド[illegible]といえよう。



CPUキッドのせいもあって、やられると[illegible]投げ。

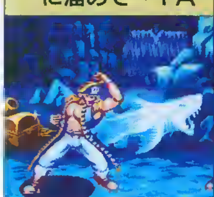
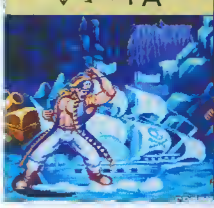
通常技

キッドの通常技は、リーチが長めで強い技が多い。
まず小パンチ、小足払い系。小パンチはリーチが長い上に連打がきくため、接近戦では絶大な威力を発揮する。しゃがみ小パンチからラッシュにおいて最も重要な技となろう。
小足払いはリーチが長く、足先がギリギリ届くぐらいの位置で使うと効果的だ。
ワンセットは、立ち小×2しゃがみ小→立ち小連打とやると通常より大きなダメージを与えられることを覚えておこう。



ビシペチパチペチンとね。減らないけど楽しい往復ビンタ。

大関係の技について見ていくと、まっ先に挙げられるのはレバー中立での立ち大キック(ヤクザキック)である。この技は対空に適しており、ほとんどのジャンプ攻撃を返すことができる。自分が溜めていない状態で相手に跳ばれたら、迷わずこれを出せるようにしよう。
大足払いはキッドにしてはリーチが短く、キャンセルもかからないので今いち使いづらい。ただしゃがみ小パンチから連続技になるので、ラッシュ中には常に狙える。当然といえば当然だが、相手が転ぶのは攻める側にとってうれしい。

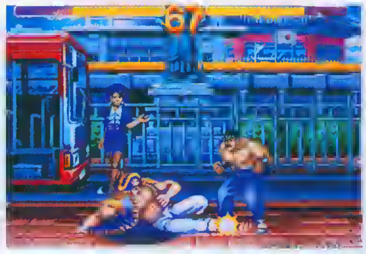
シャークアッパー	シャークナックル
↓に溜めて↑+A	←に溜めて→+A
	
スパイラルキック	パイレーツシップ
←に溜めて→+B	↓↘→+A
	

ハイパーヤクザキック
ABを同時に押す

決めポーズ
ABCを同時に押す

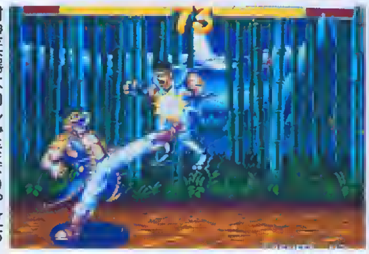

大パンチまたは投げボタン		
近い	遠い	
投げ飛ばし 	往復ビンタ 	レバーを進行方向に入れる
投げ飛ばし 	往復ビンタ 	レバーを進行方向と逆に入れる

大パンチは、至近距離でのボディアッパー（立ち）、シットアッパー（しゃがみ）が使える。キャンセルがかかるのでパイレーツシップなどにつなぐといいだろう。連続技にも使えるぞ（ジャンプ大キック→立ち小キック→ボディアッパー→スパイラルキックなど）。

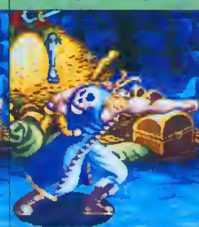
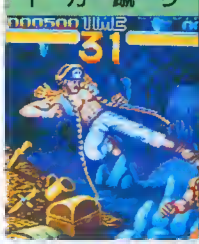


リーチが長く、使える小足払い。

ジャンプ攻撃関連は今いち使い勝手が悪い。ジャンプも遅いのでただ跳び込むのは危険極まりない。起き上がりに小系統の技で跳び込むのがいいだろう。



対空兵器はコレできまり。立ち大キックのヤクザキックだ。

斜め	垂直ジャンプ	しゃがみ	直立 敵が遠い 左右にレバーを入れる	直立 敵が遠い レバーがニュートラル	直立 敵が近い 左右にレバーを入れる	直立 敵が近い レバーがニュートラル	
ジャンプストレート 	ジャンプストレート 	シットジャブ 	ストレート 	ストレート 	ジャブ 	ジャブ 	小パンチ
ダイビングフック 	ジャンプフック 	シットアッパー 	ロングストレート 	ロングフック 	ボディアッパー 	ボディアッパー 	大パンチ
ジャンプキック 	ジャンプキック 	突き出しキック 	前蹴り 	前蹴り 	膝蹴り 	膝蹴り 	小キック
下方蹴り 	蹴り上げ 	腹蹴り 	ローリングソバット 	ヤクザキック 	払い蹴り 	払い蹴り 	大キック

必殺技・特殊技　投げ　通常技



必殺技

エリックの必殺技は全部で4つ。トールハンマー以外は対CPU、対戦においても使用する機会が多いので、ぜひとも覚えておきたいところだ。

●**エーギルヘブリング**

この技は、飛び道具で、相手に津波を飛ばして攻撃するというもの。

他のキャラの飛び道具とくらべてみると、地面を流れるという点ではほかよりも優れている。理由は、スライディングなどの相手の攻撃で抜けられることがないためだ。

●**ロングホーン**

頭突きで相手に体当たりをする技。

この技は出始めのときが強く、敵のほとんどの空中技をダイレクトに落とせる。つまり、対空兵器である。

●**ブリザードブレス**

つめたい息？で攻撃し、くらった相手を凍らせてしまうという謎の技。

特徴といえば、その長い攻撃範囲であろう。ただし、近距離では逆に全く役に立たない。

●**トールハンマー**

この技もまた攻撃範囲が広い。だが、ただそれだけの技ともいえる。

あまり使い道といったものが考えにくい技である。


エーギルヘブリング。スライディングに強い。

特殊技

特殊技は一つだけ。ボディプレスがそれだ。

ボディプレスは、対戦においてはなくてはならない技だ。

というのも、相手を跳び越した際に有効な技（つまり、めくりが可能な技）が、エリックはこのボディプレスをのぞいてないのである。

これは重要なポイント。


めくり攻撃の友、ボディプレス。この攻撃がなかったらエリックは使えない!?

投げ

投げは、3種ある。写真を見てもらえばわかるのだが、敵を反対側へ投げるかだけで、ダメージの違いはない。

●**アームブレス**

これは相手を前方に押しつぶすかのような感じの技だ。敵が近い場合はこの技になる。

●**ホーンスルー**

敵を頭についているツメで持ち上げ、ほうり投げてしまう技。

●**バイキングクラッシュ**

敵を片手で軽々持ち上げ、反対側に投げつける技。敵が遠い位置にいる場合の技だ。

このようにエリックの投げ技はなんとも力強い技がそろっている。


敵を片手で軽々と…。ナイスな投げ技だ。

通常技

エリックの通常技の中で、使用頻度の高いもの、利用価値の高いものをここでは挙げて紹介しよう。

●**立ち大パンチ**

豪快斬り。オノを使った攻撃で、リーチがとっても長いのが特徴。

●**立ち大キック・小キック**

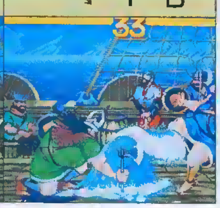
見た目は単なる蹴り。しかし、近距離戦ではとても役に立つ。

●**ジャンプ小キック**

ヒッププレス。かなり特殊な技で、敵の意表をつくために使える。しゃがんでる敵に突然使うと当たる。無論これは対戦のみで使用。

●**ジャンプ大キック**

普通に跳び込むときに使う。

トールハンマー	ブリザードブレス
↓に溜めて↑＋A	↙↓↘　＋A
	
ロングホーン	エーギルヘブリング
←に溜めて→＋A	↘　＋　B
	

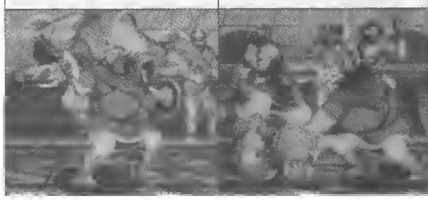

まずは豪快斬り。エリックを使うならこの技は絶対にはずせないだろう。最重要技。

フライングボディプレス
ジャンプ中に↓+A



大パンチまたは投げパンチ		
近い	遠い	
アームプレス	バイキングクラッシュ	レバーを進行方向に入れる
ホーンスルー	バイキングクラッシュ	レバーを進行方向と逆に入れる







ヒッププレスは立ちガードなのだ。

前方に対して強い技なので、逆にくぐられてしまうと弱い。

●ジャンプ大パンチ

対戦でおもに使う。リーチは長いが、地上の敵に対してはものすごく弱い。

対戦で、ラスプーチンが空中ファイアーを連発してどうしようもないときなど、この技を使って相撃ちにもちこんだりする。

ほか、遠間で相手がこちらのジャンプ攻撃を登り蹴りなどで返そうとしてきた場合、相手がジャンプしようとした瞬間に当てたりなどの使いかたができる。



ラスプーチンへの反撃に使えるけど…。

●立ち小パンチ

敵が跳んできたときの対空技として使うが、すべての技に有効というわけではないのではない。

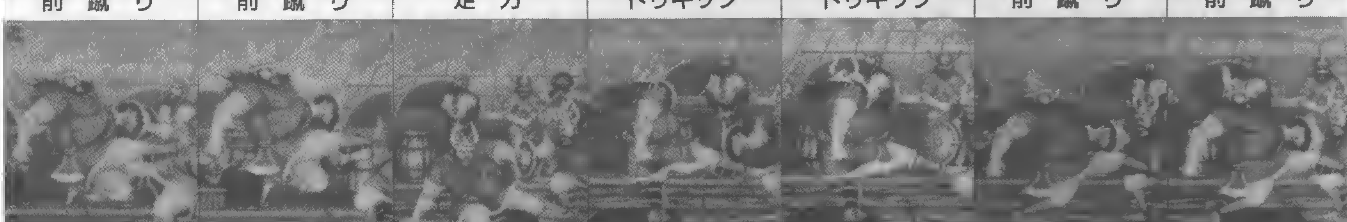
これは補足としてつけ加えておこう。

	斜め	垂直ジャンプ	しゃがみ	直立 敵が遠い 左右にレバーを入れる	直立 敵が遠い レバーがニュートラル	直立 敵が近い 左右にレバーを入れる	直立 敵が近い レバーがニュートラル
小パンチ	ジャンピングヘッド	ビンタ	ストレート	ビンタ	ビンタ	シールドパンチ	ボディフック
大パンチ	豪快斬り	薪割り斬り	豪快斬り	豪快斬り	薪割り斬り	腹斬り	薪割り斬り
小キック	ヒッププレス	膝蹴り	足刀	すね蹴り	すね蹴り	すね蹴り	すね蹴り
大キック	前蹴り	前蹴り	足刀	トゥキック	トゥキック	前蹴り	前蹴り











リョウコ RYOKO

ももやん

必殺技

●**二段背負い投げ**
相手を背負い投げで投げ、空中にいる間にもう一度、背負い投げで地面に叩き付ける技。
リョウコでプレイしていて、一番使う回数の多い技。対CPU戦でも、対戦でもこの技さえ出れば、そこそこに闘える。

●**空中巴二回転投げ**
空中で回転しながら、巴投げをする。
二段背負い投げより、ダメージの大きい技。しかしコマンドが難しい上に、必ず反対側に投げるので、使いづらい。



戊殺掌はこのように使う。

特殊技

●**戊殺掌**
掌と掌を高速で合わせ、衝撃波を作る技。
この技で、飛び道具を消すことができる。出した瞬間、無敵なのが強い。

●**三角跳び**
壁を蹴り、より高くジャンプする。
画面端ならどこでもできる（デスマッチでは、できない場所あり）。対CPU戦ではC・キッドに対して、よく使う。

●**必殺真空投げ**
空中にいる相手を投げる技。
グラフィック的には、二段背負い投げと変わらない。しかし、ダメージは普通の投げと同じくらい。間合いが非常に広いので、タイミングさえ合えば、大抵投げることができる。

●**ダッシュ**
前転しながら、素早く近づく。
ダッシュをしている間にパンチ、キックボタンを押せば技がでる。コマンドさえ入れれば、二段背負い投げや、戊殺掌もだせる。

●**ダッシュパンチ（掌底破）**
ダッシュ中にパンチボタンを押すと出る技。
当たっても倒れないので、使い勝手が悪い。しかし、そのまま二段背負い投げに持っていくこともできる。

●**ダッシュキック（下蹴り）**
ダッシュ中にキックボタンを押すと出る技（攻略では、スライディングと示してある）。
対戦で、よく使う技。飛び道具をぬけることができる。ただし、地を這う物は不可。

●**居合蹴り**
強力なジャンプキック。主に、対空兵器として使う。他に、素早く、相手の後ろに回り込むときに使う。



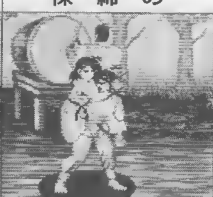
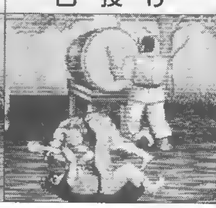
ぼーんと。こんな風に対空技としても使えるよ。

投げ

●**背負い投げ**
戊殺掌を失敗すると、よくこの投げになる。

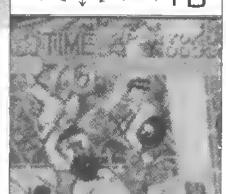
●**裸締め**
結構間合いが広いので、通常攻撃をしていると、時々つかむ。
レバーとボタンを連打すれば、相手の体力を半分くらい減らせることもある。

●**肩車**
相手の起き上がりに、しゃがみ大パンチを重ねておこうとすると、悪気はないのに、よく投げる。

大パンチまたは投げボタン		大キックの投げ	
近い	遠い	近い	
背負い投げ 	裸締め 	巴投げ 	レバーを進行方向に入れる
背負い投げ 	裸締め 	巴投げ 	レバーを進行方向と逆に入れる

大パンチまたは投げボタン	
背負い投げ 	↘
肩車 	↙

二段背負い投げ
←↙↓↘→+A

空中二段投げ
→↘↓↙←→+B

戊殺掌
↓→↘+A




レバーとボタンを連打しろ！体力を一気に減らすチャンスだ。

通常技

リョウコの通常技は結構強い。跳び蹴りなどは、他のキャラクターに比べ、とてもへりやすい。この技からの、連続技はとても強力だ。

立ち大パンチも強い。レバーニュートラルの遠手刀は、とてもリーチがあるので、対CPU戦でも使う機会が多い技だ。

レバー入れの、前打ちも使える。連続技の一環としてよく使う。

しゃがみ大パンチの掌当ては、当たると相手は倒れてしまうので、連続技にはあまり使えない。

キック系では、立ち小キックが使える。キックの足の部分には、当たり判定がないので、とても強力だ。

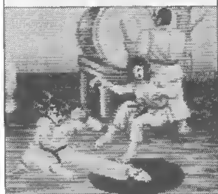
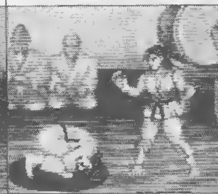
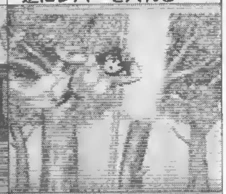
対戦では、立ち小キックをガードさせておいて、突然二段背負い投げにいく戦法が使える。

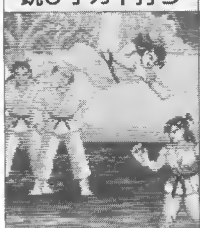
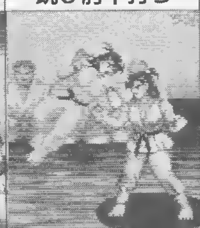
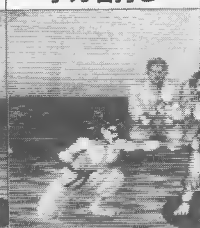
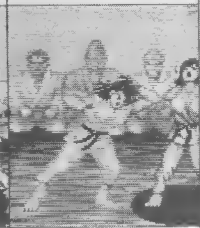
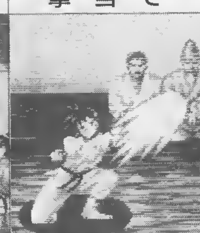
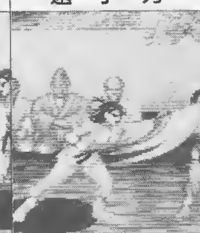
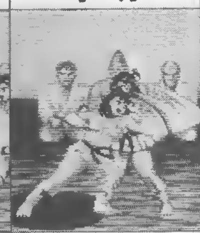
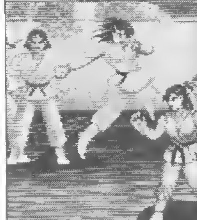
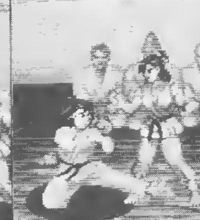
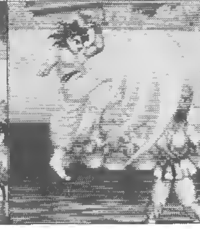
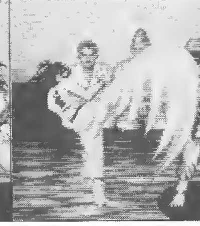
足払いも強い。小キックの足払いは、相手の突進をよく止めてくれる。

大キックの足払いは、出るのが非常に速いので、対CPU戦でも、対戦でも非常に使える。

その他に立ち大キック等は、連続技以外ではあまり使えない。一応、遠間の立ち大キックは対空になるが、あまり使えない。


切れそで切れない小キック。
影の位置を見てもらえばわかるかな?

ダッシュキック	ダッシュ	三角跳び
ダッシュ中にB	レバーを２回入れる	画面端でジャンプ方向と逆にレバーを入れる
		
ダッシュジャンプキック	**ダッシュパンチ**	**必殺真空投げ**
ABボタンを同時に押す	ダッシュ中にA	上以外のレバー＋A
		

	斜め	垂直ジャンプ	しゃがみ	直立　敵が遠い 左右にレバーを入れる	直立　敵が遠い レバーがニュートラル	直立　敵が近い 左右にレバーを入れる	直立　敵が近い レバーがニュートラル
小パンチ	跳び手刀下打ち	跳び肘下打ち	手刀右打ち	肘前打ち	肘上打ち	肘左打ち	肘左打ち
							
大パンチ	跳び手刀下打ち	跳び肘下打ち	掌当て	前打ち	遠手刀	手刀	手刀
							
小キック	跳び膝蹴り	跳び膝蹴り	下段蹴り	足払い	足払い	足払い	足払い
							
大キック	跳び下蹴り	跳び前蹴り	下段前蹴り	上段蹴り	上段蹴り	膝蹴り	膝蹴り
							



必殺技

●真空飛び膝蹴り
（ムエタイキック）

バッグンの瞬発力でジャンプして凶器と化した膝で相手を倒す技。上り、下りともに判定はあるが上りを当てるのがうまい使い方だ。

小と大の違いはほとんどないが、いったん空高く舞い上がると着地するまでかなり間があるので序盤ではうかつに使えないぞ。


シュラといえばやはりコレ、ムエタイキック。

●空中二段回し蹴り
（ダブルキック）

斜め前方にジャンプして空中で回し蹴りを出し、その後の回転を利用して続けざまにもう1発回し蹴りを出す。

一見強く見えるのだが、当たり判定が小さく、技の出るのも遅いので実はほとんど使えない技だ。

●タイガーファング

前方に素早くダッシュして強力なアッパーをたたきこむ、当たれば相手を転ばせられる技だ。小、大ともに使える。

●タイガークロー

こちらはタイガーファングと違いストレートを出す技だ。これらの技は接近するための手段として使える。

●タイガーパンチ

相手方向にダッシュして接近、そこからバックジャンプパンチを出す、あまり使えず。

特殊技

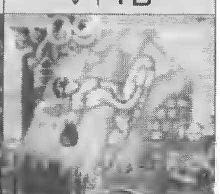
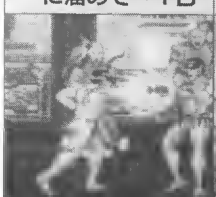
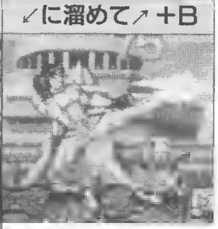
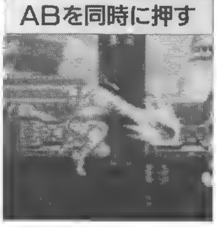
シュラの特殊技は1つ、スウェーバックだ。この技は攻撃の手段としては全く意味をなさないが、接近戦の途中で間合いをあけたいときなどに重宝する。またダッシュ技とあわせて使うとグー。


レバーをトトンと後ろに入れてスウェーバック、逃げろ〜いー

投げ

シュラの投げはA、Cボタンで首ズモウ投げ、Bボタンで膝蹴りラッシュになる。

ダメージ的には大体首ズモウ投げのほうが大きいが、自分を相手が跳び越したときのくぐり投げをする際は注意しよう。Cボタンで投げないとタイガーファングになることも。

ダッシュアッパー	真空飛び膝蹴り
←に溜めて→＋A	↓↑＋B
	
ダッシュストレート	空中２段回し蹴り
←に溜めて→＋B	↙に溜めて↗＋B
	
ダッシュ逃げパンチ	
ABを同時に押す	
	


膝蹴りラッシュは見ためは痛そうなんだけど…。

通常技

シュラの通常技の特徴としてはとにかく足技の強いことがあげられる。ムエタイ（タイ式キックボクシング）の選手というだけあって全キャラ中ナンバー1の足ぐせの悪さだ。

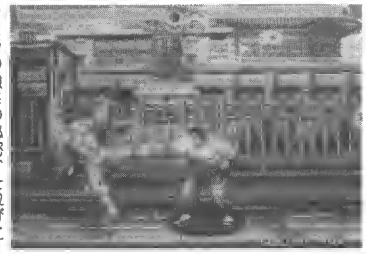
立ち小キックのミドルキックは攻撃判定が前方に大きくやられ判定が小さいため対CPU、対戦共に使える技だ。

また足払い系の技を見ていくとしゃがみ小キックの突き出し蹴りは連打が効き、しゃがみ大キックの足払いはリーチが大変長く相手を転ばすにはもってこいの技である。

蹴り技はこれだけではない。ジャンプした後のキック攻撃


セルフディレクションが働くとタイガーファングに…。

もシュラの強力な技の一つである。特にジャンプ大キックは足の先まで攻撃判定があるので超強力、地上の相手にはモチロン対空兵器としても使えるスグレ物である。
　次はパンチ系の攻撃を見てみよう。キック系の攻撃が強いのであまり目立たないが、実は意外に使い勝手がいい。
　グローブをつけているので普通のボクサーのようなパンチが中心と思えるが彼はキックボクサー、その真の恐ろしさはひじを使った攻撃にあるのだ。
　相手が遠距離にいるときの立ち大パンチ回転肘打ちは全身の力を肘に集めてくり出す技で対空技としても使える。
　また近距離での大パンチのアッパーはまさに対空兵器。出すタイミングはチョイとムズイがこの技で跳び込んできた相手を迎撃したときはスゴ〜クうれしいのだ。
　全体的に見るとやはりキック系の技が強いシュラ、立ち小キックと大足払いをうまくおりまぜながら必殺技を使っていくのが賢い使い方だ。



シュラの強さの秘密、それがこの足技だ。

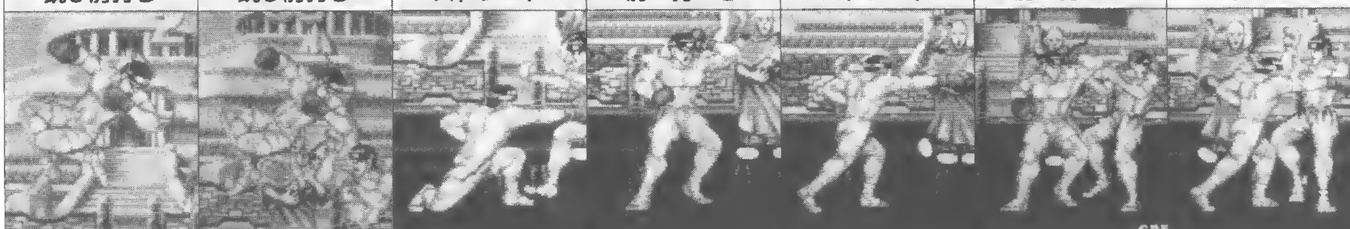
スウェーバック
→を2回入れる



大パンチまたは投げボタン	大キックの投げ	
近い	近い	
首ズモウ投げ	膝蹴りラッシュ	レバーを進行方向に入れる
首ズモウ投げ	膝蹴りラッシュ	レバーを進行方向と逆に入れる




斜め	垂直ジャンプ	しゃがみ	直立　敵が遠い 左右にレバーを入れる	直立　敵が遠い レバーがニュートラル	直立　敵が近い 左右にレバーを入れる	直立　敵が近い レバーがニュートラル	
跳び肘打ち	跳び肘打ち	ストレート	肘打ち	ストレート	肘打ち	ストレート	小パンチ
跳びパンチ	跳びパンチ	突き上げ肘打ち	回転肘打ち	回転肘打ち	アッパー	アッパー	大パンチ
跳び膝蹴り	跳び膝蹴り	突き出し蹴り	ミドルキック	ミドルキック	膝蹴り	ローキック	小キック
跳び蹴り	跳び蹴り	足払い	ハイキック	ハイキック	ロングハイキック	ハイキック	大キック








必殺技

●マッドカッター

体を宙に浮かせ、仮面を中心として体を回転させて攻撃する技。

高い所を跳んでいるので、一部を跳び越えつつ攻撃でき、しかもレバーで移動させられるので逃げにも使うことができる。他にもやられ判定が小さいことを利用しない手はないだろう。

●マッドジャイロ

ジャンプして仮面を回転させて攻撃する技。

実戦ではさほど使えないのだが、CPU戦でのMJパターンなどで敵をパターン化させることができる。

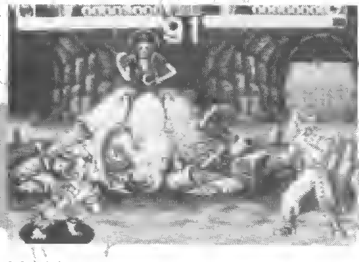
対空としても使えないわけではない、マッドジャイロのちょっと妙な攻撃判定とやられ判定のため遠距離で仮面の先に当てるか、敵が真上にいるときに使うと効果大。

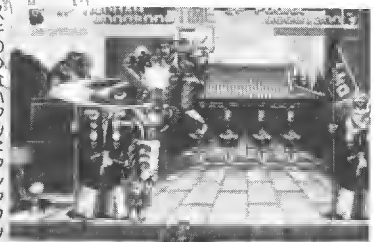
●マッドマンアタック

精霊を飛ばせて相手にぶつける、いわゆる飛び道具の技。

小と大では出るまでのスキやスピードが違う。小はスキがなく遅い。大はスキが大きいが速い。あと小と大では精霊の形が違うのだが攻撃判定ではさしたる差はない。

小のスキの少なさは他のキャラに類を見ない。対CPU対戦ともに小のほうをメインとして使っていくのがいいだろう。


真上に強いマッドジャイロ。これでめくりもOKね。


スキの少ないマッドマンアタック。精霊を武器とするのだ。

特殊技

●マッドダンス

踊りである…。出したところで相手に攻撃できるわけでもなし、ガードできないというのでいわゆる挑発。

Cボタン投げ失敗の挑発と組み合わせれば笑いだけは取ることができるぞ。


左がマッドダンス、右が挑発。この2つを使いこなせ。

投げ

●だきつきパンチ

相手に抱きついてパンチを連打する技。レバーを回せば多くパンチを出してダメージを大きくできるが、それでも攻撃力は微々たるもの。

●仮面ひっかけ

相手に仮面をひっかけて投げる技。他のつかみ技に比べ相手に与えるダメージが大きく、かつ一定。一番使える。

●マッドマンダンス

精霊たちが敵を囲み、踊りによって相手の体力を奪う技。これもつかみ技なので攻撃力はあまりない。笑いをとる以外はちょっと使えない。

通常技

●横ひっかき・しゃがみ前蹴り

見た目はそうでもないが、やられ判定が小さい。ヒットするとサイド仮面ヘッドバットやカニバサミキックなどが連続で入ったり、キャンセルでマッドマンアタックを出せるなど接近戦では絶大な威力を持つ。

●脱臼パンチ・進み脱臼パンチ

これも横ひっかき同様、やられ判定が小さい。ハンゾウなどの大足払いなどを返すことができたりする。ただの脱臼パンチだとスピードが速いので接近戦向き。進み脱臼パンチは中間距離で使うようにしよう。

●進み精霊ヘッドバット

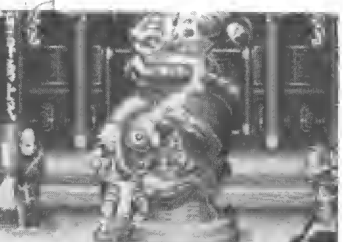
仮面から精霊を出して突っ込んでいく技。精霊部分にはやられ判定がないので遠距離で有効。

攻撃しつつ前進しているので、距離を近くしたいときに使う。

●精霊キック

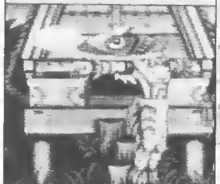
普通にやろうとすると、つかみになったりするので非常に出しづらい。相手が倒れているところや空中にいるときに出せるが、ほんのちょっと対空になるだけで、全然使いみちがない。ボーナスステージで使おう。


どーやって攻撃しているのか…。マッドマンの神秘カナ…。

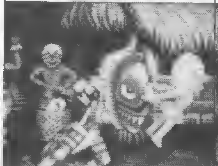

ボーナスステージなら楽に出せるぞ…。でも意味ない。


精霊よ、攻撃してくるのだ〜。

マッドジャイロ
↑↓+A



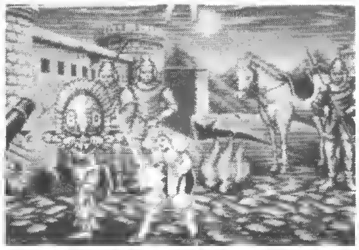
マッドマンアタック
↓→+A



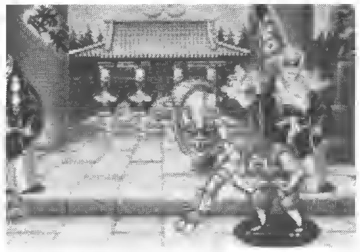
マッドカッター
↓←+A



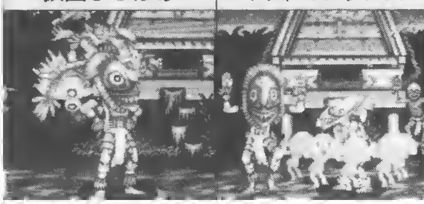
●回転金的キック
くるっと回って相手の金的(ジャンヌ、リョウコを除く)にキックする技。あまり使える技ではないが、笑いをとるためだけに使う。キックしたあとのマッドマンの表情(?)が面白いぞ。


うーん、この表情。オチャメなマッドマン。

●サイドヒップアタック
ケツで攻撃するといういかにもマッドマンらしい技。全くリーチがないのでキャラによっては密着しても当たらないこともあるので注意。回転金的キック同様笑いを取るときに使おう。


ふえーん当たらないよ～。

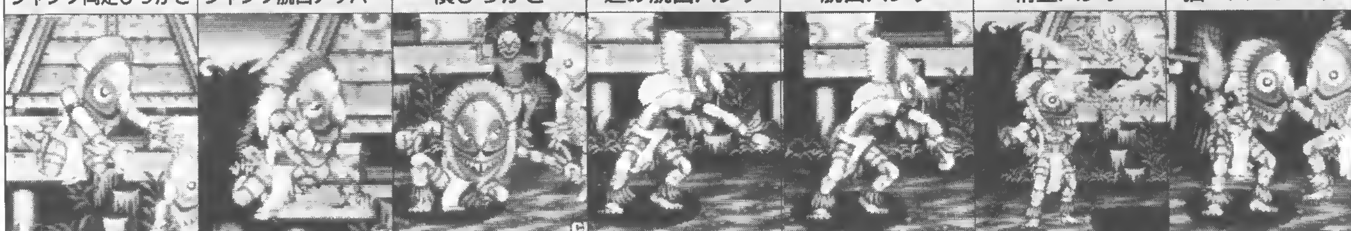
	大パンチまたは投げボタン	大キックの投げ
	近い	近い
レバーを進行方向に入れる	だきつきパンチ	マッドマンダンス
レバーを進行方向と逆に入れる	仮面ひっかけ	マッドマンダンス

踊り
ABCボタンを同時に押す



	斜め	垂直ジャンプ	しゃがみ	直立　敵が遠い 左右にレバーを入れる	直立　敵が遠い レバーがニュートラル	直立　敵が近い 左右にレバーを入れる	直立　敵が近い レバーがニュートラル
小パンチ	ジャンプ両足ひっかき	ジャンプ脱臼アッパー	横ひっかき	進み脱臼パンチ	脱臼パンチ	精霊パンチ	猫パンチ
大パンチ	ジャンプ仮面プレス	ジャンプ仮面たたき	仮面アッパー	進み精霊ヘッドバット	サイド仮面ヘッドバット	精霊ヘッドバット	仮面頭突き
小キック	ジャンプ両膝蹴り	ジャンプ両足蹴り	しゃがみ前蹴り	進み前蹴り	ジャンプ前蹴り	サイドヒップアタック	回転金的キック
大キック	ジャンプハサミキック	エビぞり回転キック	カニバサミキック	ダッシュ両足キック	ジャンプ両足キック	精霊キック	関節はずし蹴り








必殺技

●アーモンドショット
モーションと硬直時間が長く、CPU戦、対戦ともあまり使う機会のない飛び道具。

これよりも、次の必殺技のほうが使える。

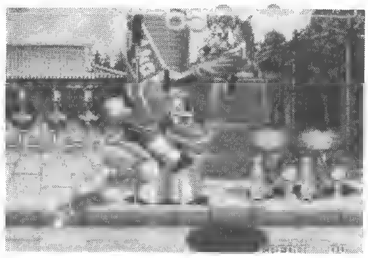
●アンダーアーモンドショット
地面を這うようにして進む飛び道具。モーションと硬直時間が短く、相手を飛ばせるのに使用する。


対戦、CPU戦共に多用する、U・アーモンド。

CPU戦、対戦の両方で使用し、この技で飛ばせて立ち大蹴りや大パンチ、ライトニングタックルなどで撃墜する、というのがマキシマムの黄金パターン。この技だけ連打しても結構嫌がられる。

●ショルダーチャージング
真横、正面方向に素早く移動しながらタックルをかます。不意を突く程度にしか使えない。

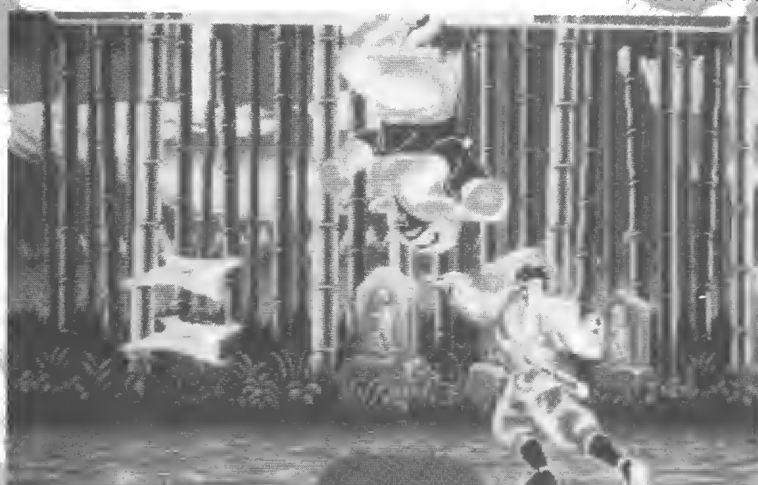
●ライトニングタックル
対空技。相手を十分引きつけてから出せば、ほとんどの跳び込みを返せる。


上昇中のみ攻撃力を持っている。引きつけて出そう

特殊技

●トリッピングスライド
スライディングだ。スキが少なく、あらゆる状態から連続技につなぐことのできる、恐ろしい技だ。この技としゃがみ小パンチをうまく組み合わせて使うと、マキシマムの攻撃力は数倍にもはね上がる。

●ヘッドクラッシュ
高空まで跳び上がり、相手の頭上を強襲する。おもに飛び道具を跳びこしてダメージをあたえるのに使用するが、それでも無理して使う必要のない技だ。


ある程度先読みして、飛び道具を跳び越す。

投げ

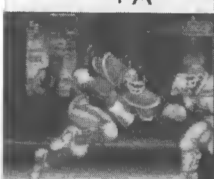
●タッチダウンスルー
「タッチダウン！」の声とともに、つかんだ相手を地面に突きたてるようにしてダメージをあたえる投げ技。投げたあと大きく距離が開いてしまうのと、自分が動けるようになるまで時間がかかるという理由から、あまり使う機会はない。

●ダディスルー
自分の後方へ相手を放り投げる。投げた直後から動けるようになるため、投げ技はこれをメインに使う。レバーがガード方向でいいのも良い。

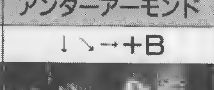
●ブレストオンタックル
遠い間合いだとつかみ技になる。ただし威力が弱いのでまず使わない。


まず使わない、つかみ技。間合いが広いのはいい。

アーモンドショット	ショルダーチャージング
↓↘→+A	→→+A

アンダーアーモンド	ライトニングタックル
↓↘→+B	→↓↘+A



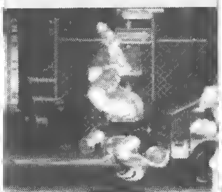

通常技

●ハンドシバーパンチ
敵が遠いときの立ち大パンチだ。出るのが早くリーチもあるため、CPU戦、対戦のどちらでも利用価値が高い。

●パスボールパンチ
敵が近いときの立ち大パンチ。やはりスキが非常に少なく、威力も絶大だ。この技と前述のハンドシバーパンチを使った3段攻撃（近いときの立ち大パンチ×2→遠いときの立ち大パンチ）は、誰でもできる簡単な連続技としては強力すぎるほどだ。何せ立って大パンチを3回出せばいいだけなのだから。

また、トリッピングスライド（スライディング）で入って、しゃがみのパスボールパンチから連続技（しゃがみ大パンチ→大足払い）を入れることもできる。

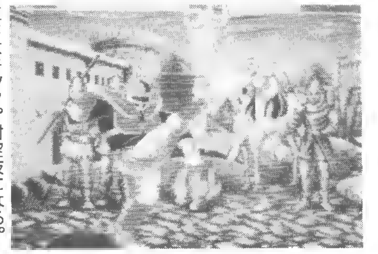
トリッピングスライド
↘+B

ヘッドクラッシュ
↓↑+A


大パンチまたは投げボタン		
近い	遠い	
タッチダウンスルー	ブレストオンタックル	レバーを進行方向に入れる
		
ダディスルー	ブレストオンタックル	レバーを進行方向と逆に入れる
		

●ブレースキック

足を振り上げるハイキック、飛び道具で相手を跳ばせて、この技で迎撃する。出す場合には早めにボタンを押していなければならないが、お手軽という割には強力だ。使用法のバリエーションとして、立ちの状態から、突然しゃがんで大足払いを出す、などの方法もある。これは、特にブロッケン戦などで役に立つ。



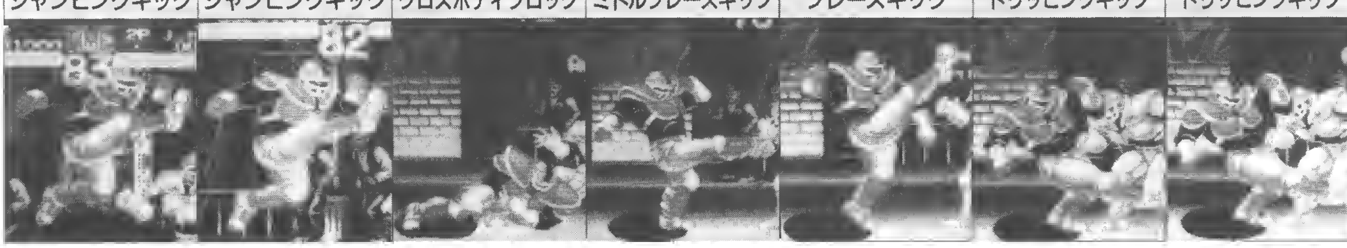
立ち大キック。対空技になる。出すときは早めに。

●クロスボディブロック

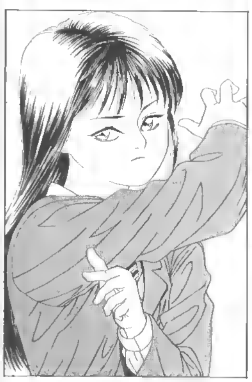
大足払いだ。マキシマムの持つ他の技の例にもれず、出るまでと出したあとの技のスキが少なく使える技だ。また、リーチもかなり長いので、中間の間合いでおもむろに出すと意外と相手に届いたりする。CPU戦では対キッド戦などで牽制に使えるが、どちらかというと対戦で多用する技といえる。

●ショルダータックル

CPU戦で最後の切り札となる（パターン通りやってればあまり使う機会はないが）技だ。攻撃判定が異様に広いので、下をくぐられるようなことはまずない。

斜め	垂直ジャンプ	しゃがみ	直立　敵が遠い 左右にレバーを入れる	直立　敵が遠い レバーがニュートラル	直立　敵が近い 左右にレバーを入れる	直立　敵が近い レバーがニュートラル	
ショルダータックル	ヘッドバット	フォーアームパンチ	フォーアームパンチ	フォーアームパンチ	フォーアームパンチ	フォーアームパンチ	小パンチ
							
タッチダウンアタック	チョップ	パスボールパンチ	ハンドシバーパンチ	ハンドシバーパンチ	パスボールパンチ	パスボールパンチ	大パンチ
							
ジャンピングキック	ジャンピングキック	トゥキック	パントキック	パントキック	トゥキック	トゥキック	小キック
							
ジャンピングキック	ジャンピングキック	クロスボディブロック	ミドルブレースキック	ブレースキック	トリッピングキック	トリッピングキック	大キック
							

vol.5も
期待せよ！



コミックゲーメスト

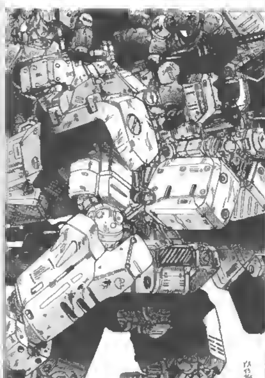
580YEN

vol.4を
手に入れろ！





学園の守護者［ハイスクールガーディアン］
原作／舞阪洸(REDカンパニー)作画／仲井戸かすみ



ウルフファング
樹本由紀美／

キャプテンコマンドー／草壁嘉紋
ソニックウイングス／織倉まこと
メタルブラック／仙波隆綱
ガイアポリス／SHUZI LOW. HA

アウトランナーズ 上田しんご

レクイエム 中瀬ひろき

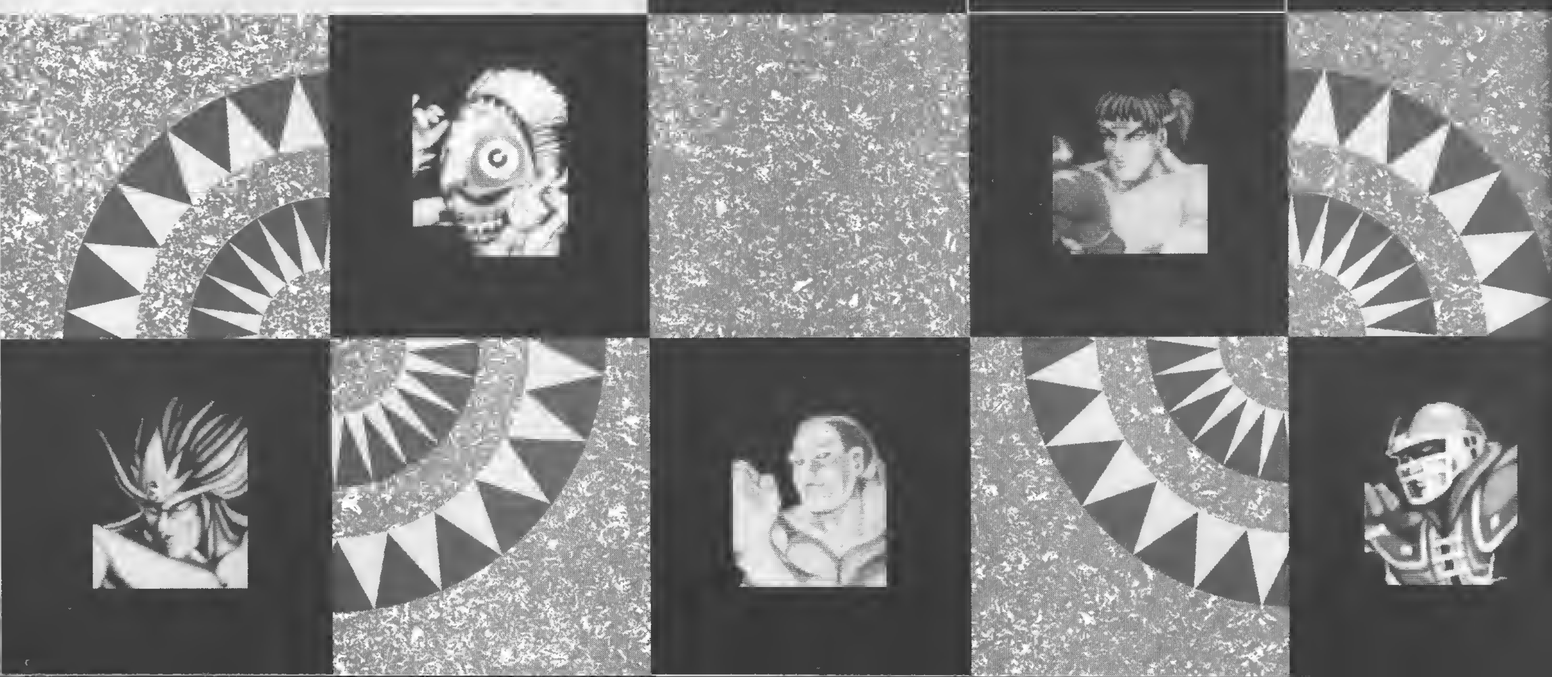
大強力連載陣
■餓狼伝説2／MONDO.恵■ワールドヒーローズ2／雑君保プ
■アンダーカバーコップス／古葉美一■出たな！ツインビー／吉崎観音
■コットン／水上広樹■ダークエッジ／なかどくにひこ
■なちゅらるアニマ／滝沢ひろゆき■CONTINUE?／ひさの瑠珈
■世紀末格闘少女伝説ぐれん／こいでたく■アクアリウム／須藤真澄 他

VOL.5 9月18日発売 **VOL.4 絶賛発売中!!**



WORLD HEROES 2
史上最強攻略、いま全開!!





これだけは覚えろ!!

vs CPU戦 基礎編

ただ、やみくもに必殺技ばかり連発していても勝てないぞ。
相手のCPUのクセを見抜き、自分のキャラに合った攻略法を知ろう。

担当：FRS-N.O

	飛ばす技	撃墜する技
ハンゾウ	烈光斬	光龍破・アッパー
フウマ	烈風斬	炎龍破
ジャンヌ	オーラバード	立ち大キック
ブロッケン	ジャーマンミサイル	ハリケーンアーム
ラスプーチン	マジックファイアー	デコピン
エリック	エーギルヘブリング	ロングホーン
マッドマン	マッドマンアタック	大パンチ（レバーニュートラル）
マキシマム	アンダーアーモンド	しゃがみ大キック
C・キッド	バイレーツシップ、しゃがみ小パンチ、キック	ヤクザキック、スパイラルキック、大パンチ

基本その1・相手を跳ばせて撃墜する

ワールドヒーローズ2でもほかのゲーム同様、相手を跳ばせて落とす、という黄金パターンが使える。キャラ別に見てみると…。

●飛び道具を撃って跳んできたところを撃墜

これには、ハンゾウ、フウマ、ジャンヌ、ブロッケン、ラスプーチン、エリック、マッドマン、マキシマム、C・キッド。

何で飛ばせて何で落とすのかは表1を見てほしい。

●相手の動きを待つ

これは、相手の動きの性質を利用する。主に…

☆跳んでくるのを待つ

vsマッドマン、vsハンゾウ、vsフウマ、vsシュラ、etc。

これらのキャラは、コンピュータのアルゴリズムの中に“跳ぶ”という動作が組み込まれているので、これを待つのだ。

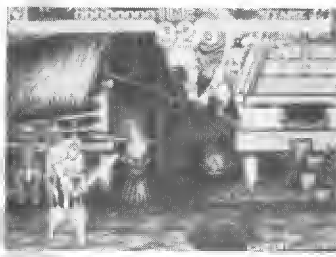
●相手の技を誘発する

vsリョウコなどの目前で垂直に跳ぶと、CPUリョウコは戎殺掌を出すクセがある。このときに上から技を出して攻撃しよう。

ほかに、マキシマムに対して、彼の起き上がりに跳び込むと、ライトニングタックルを出す。これに、フウマなら空中炎龍破。また、マキシマムが立っているときに跳び込んでもショルダータックルを出してくる。ハンゾウ、フウマ、シュラなどはジャンプ小キックで突っ込んで、その繰り返し、でパターンになる。


跳ばせて…、


おと〜す。コレ基本。


待ってりゃ勝手に跳んでくる。


はい、ぼさつしょーグサ、ぼさつしょーグサ。

vsディオ戦投げ返しパターン・カシカシ法

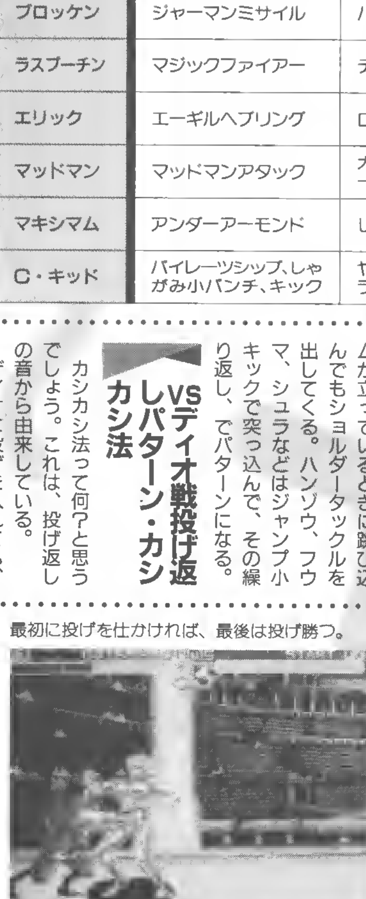
カシカシ法って何?と思うでしょう。これは、投げ返しの音から由来している。

ディオに投げを入れても、たいてい投げ返しをくらう。だが、ここであきらめてはいけない。これを再度投げ返すのだ。このゲームは、投げを仕かけたほうが最終的に投げ返せるようにできているのだ。

投げ返しは6回までしかなく、タイミングよく、大パンチを4回押せば、いかにディオといえども、投げ勝てる。

一応、全キャラで使用可能。

ちなみにCボタンでは投げ返しできないので気をつけてほしい。


最初に投げを仕かければ、最後は投げ勝つ。

溜め技の味方!?敵!?セルフディレクション

このゲームでは、溜めを解放してからボタンを押されるまでの入力待ち時間がとても長い。

ジャンヌなどはオーラバード（ジャスティスソード&フラッシュソード）を溜めたまま、一歩あるいてすぐしゃがみ、また一歩あるいて…の繰り返しで溜めを持続させることができる。

これはこれで、とても便利なのだが、逆に思いもよらないことも起こるのだ。

たとえば、キッドで、ハンゾウにめくられたので、振り向いてボタンを押したら「スパイラルキィー!!」「キャーやめて〜!!」ってなことになってしまうのだ。溜めを持っているキャラには十分注意してね。

この逆をついて、CPU戦でこれを利用したパターンがC・キッドなどで存在する。

くわしくは、ここから始まるキャラ別攻略を見てほしい。

跳ばせて落とす。これ、基本です。

ハンゾウ&フウマ

ワールドヒーローズ2やるなら主人公のこの2人。これ、基本です。

FRS-N. O

必殺技を出せるように練習

ハンゾウ、フウマをやるなら、飛び道具（烈光斬、烈風斬）と無敵技（光龍破、炎龍破）、この2大必殺技を出せるようになってほしい。

…さあ、できるようになったかな？できたら、もう、この先は読まなくても大丈夫だ。

なぜならば、烈光斬を撃って、CPUキャラがこちらに跳んできたら光龍破、これだけで一応全キャラに勝てるのだから。

ここで今すぐ、プレイを始めても構わない。

…あれ？君たち行かないのかい？

そうか、そうか。それならこの「黄金パターン」への持ちこみ方、そのほかのパターンも伝授しよう。冒頭だけみて、プレイしに行ってしまったせっかちな人たちに差をつけようぜ!!

と、今すぐキャラ別の攻略へ入ろうと思ったが、ちょっと待った。ここで、2から新しく加わった技を見ていこう。



「れっこうざんっ!!」あ、跳んできたぁ。



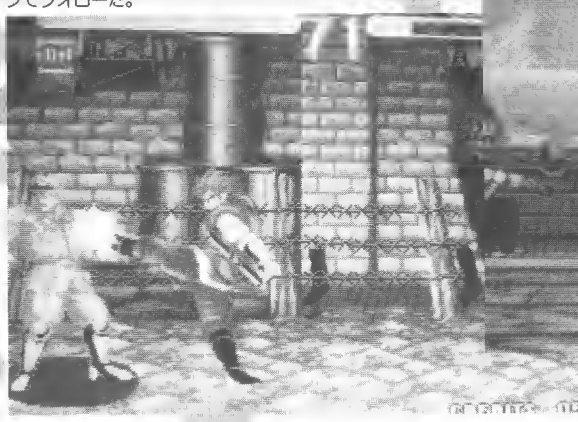
では…「こうりゅうは!!」せいっ!!以上。

●連続技（ハ、フ共）

相手に近い位置で、Aボタンを連打すると、パンチ、キックをバンバン打ち込む、連続技になる。



これが連続技ワンセットのハンゾウ。最後は回し蹴りで相手はダウンする。



こちらはフウマの連続技。最後は掌底で、倒れない。すぐにレバーを入れ大キックでフォローだ。

ハンゾウ、フウマでは違いがあり、最後が蹴りになって相手をダウンさせるハンゾウに比べ、最後の技が掌底になってダウンさせることのできないフウマ。当然、フウマのほうが不利なわけだが、フウマは掌底を当てたらレバーを入れ大キックを出そう。そうすれば、相手キャラに連続技として入る。

もしガードされたらすぐに烈風斬を撃とう。

●忍者レッグラリアート（ハンゾウ）

使えない、使わない。どうしても使いたいなら、3段の最後にでも使おう。

●空中投げ（フウマ）

かなり間合いは広い。自分の下にいる相手でも吸いこむ。VSエリックなどはこの技のみで倒せる。

●空中炎龍破（フウマ）

使いみちは主にVSマキシマムで。

●爆裂究極拳（フウマ）

ない。開発段階でボツった。ちなみに声だけは、発売中のCDに収録されている。コマンドまで決まっていたが、出荷の間際で消えてしまった。ボツった理由は定かではないが、ワーヒー3では復活を望もう(出ればの話)。「隠し技」「起必殺技」などのデマに引っかからないように!!

…と、いうことで、そろそろキャラ別の解説に入ろう。

烈光斬を撃てる態勢を作れ



VSシュラ

いきなり烈光斬を撃つと、CPUシュラの跳びこみに、光龍破が間に合わないのでつぎのようにする。

まず、画面端まで下がり、バック2段ジャンプして待つ。シュラがこちらのバックジャンプキックに当たる間合いに入ったら空中で大キックを当て、そのままAボタン連打のワンセット。ガードされてもすぐ烈光斬をうってこちらに跳ばせて光龍破。

空中投げは、ダブルキックのときに狙えるぞ。

転ばせてモードに突入♡



VSリョウコ

彼女にもいきなり烈光斬では光龍破が間に合わない。黄金パターンモードに持ちこむには2通りある。まず…

●小足払い連打パターン

しゃがみ小足払いを連打するとジャンプしてくるので、光龍破で撃墜する。



しゃがみの小キック連打すると…、



跳んでくるのでアッパーで返せ。この後はすぐに烈光斬を撃って、リョウコちゃんとモードに突入だぁ♡

●バックジャンプパターン

VSシュラと同じ。バックジャンプで待ち、空中で大キック→ワンセット→烈光斬→光龍破（跳びこんできた場合）。

…こうして、一度ダウンさせたら、起き上がりに早めに烈光斬を撃つと、こちらへ跳んでくるので光龍破で撃墜する。このほか、しゃがみ小足払い連打して、跳んできたらしゃがみor立ちのアッパー（フウマは立ちアッパー）の繰り返しだけでも勝てる。

ラッシュ前に片づけろ!!
VS C・キッド

キッドと長い時間闘っていると、発狂モードになって手におえなくなる。そうなる前に倒したいキャラだ。

キッドが低次面に出てきたら、めくり大キックで跳びこんで連続技を入れるパターンが有効。高次面では、めくりのタイミングが悪いとシャークアッパーで返されてしまうので、手堅く黄金パターンでたたんでしまうほうがいいと思う。

待って撃墜(これは楽だね)
VS マッドマン

マッドマンは、基本のアルゴリズムにジャンプが入っているので、これを待って光龍破で撃墜しよう。

ただし、常に、マッドマンとの間合いを一定に保っていないと対応しづらいぞ。

空中投げは、マッドマンの起き上がりに、かなり遅めに跳びこめば、彼は、ジャンプ技で返そうと跳ぶので、そこを投げる。あらかじめ、レバーと大パンチを入力しておくぐらいの気持ちでやれば成功しやすい。

空中投げの的
VS エリック

ラウンドスタートの直後はまずバックジャンプするのがいいだろう。烈光斬は、エリックがいきなりブリザードブレスモードだったときに負けてしまうので、やらないほうがいい。

さて、エリックにも黄金パターンが通じるので、ここでは別のパターンを紹介しよう。

エリックに、近からず遠からずの間合いで跳びこめば、斧にも盾にも返されないバミューダトライアングル地帯が存在するので、こちらの跳び蹴りを一方的に当てることができる。当たったら、Aボタン連打。全部入れると気分爽快だ。

さて、空中投げパターンだが、エリックの起き上がりに2段ジャンプでエリックの真上に位置するように跳びこむ(ジャンプは一段目を斜め、二段目を垂直ジャンプにするといい)と、何を思ったか、エリックは上にスーッとジャンプするので、そこを空中投げ。フウマが、自分の真下にいるエリックを吸いこんで「オラオラオラァ!!」と投げ捨てる様は、もう一回やるとヤミつきになり、やめられなくなるぞ。



「オラオラオラァ！」

倒れてるエリックに2段ジャンプすると跳んでくるので、早めにレバー入れ＋Aボタンを押し…。

跳びこめぇ～!!
VS マキシマム

スタートしたらすぐに跳びこむ。このとき、マキシマムは9割方はアーモンドショットを撃ってくれる。このパターンが決まれば、跳び大蹴り→連続技ワンセットも確定。

一度ダウンしたら、黄金パターンに持ちこもう。

アーモンドショットのときに、ジャンプ小キックで跳びこみ、すぐバックジャンプ小キック→跳びこみ小キックを延々と続ける、「マキシマム小ヒザ遊び」というパターンもある。

フウマなら、マキシマムの起き上がりに跳び込んで、彼が起き上がった直後に空中炎龍破を出すとタックルを出し返そうとして、炎龍破に当たってしまうという大道芸パターンもあるぞ。



スタートと同時にとびこむ。

間合いを開けるのだ!!
VS ドラゴン

ドラゴンは、歩くのが異常なほど素早い。

よって、すぐに間合いをつめられてしまうので、スタート直後は、なるべく広く間合いを開けることに気をつかおう。

離せれば、黄金パターンが効く。飛び道具は撃った瞬間に跳びこまれるとやっかいなので、撃ちどきを考えたい。

空中投げは、ドラゴンキックを後ろから。

やりにくいなあ、同キャラ
VS ハンゾウ&フウマ

やることや、注意点は、ハンゾウ、フウマとも同じなので、ここで2人一度に説明してしまおう。

まず、黄金パターンのときに気をつけてほしいことは、彼らも、2段ジャンプを使って、光龍破をスカそうとしてくること。こちらがハンゾウで、CPUもハンゾウのときは、少し引きつけるだけで光龍破を大で出せば、かわされないが、相手がフウマのときは、かわされてしまう。これは、フウマの2段ジャンプの2段目は、ハンゾウのよりも長く跳べることが原因なのだ。

よって、相手がフウマのときは、十分気をつけるように。

超ドロップキックは要注意
VS マッスルパワー

このキャラに対しても、基本の黄金パターンが有効。

ただ、烈光斬→光龍破で転ばせたあと、再び烈光斬を撃つタイミングが悪いと、ときどき超ドロップキックで跳んでくるので、起き上がりに烈光斬を撃つときは少し早めがいいだろう。

フウマは、炎龍破で返すより、しゃがみ大キックのほうがいいと思う。光龍破は横にブレるので当たるのだが、光龍破はスカることがある。

スライディングがライバル
VS J・カーン

全キャラ通して最も嫌いなキャラかもしれない。

烈光斬を、スライディングでくぐられるので腹が立つ。

一度転ばせれば、烈光斬を撃つタイミングでスライディングに来なくなるが、ここまで来るのが問題。

そうそう、J・カーンが、覇極道をしてくるのを待つという手もある。J・カーンは自分からは投げにくることはないぞ。

カーンよりはまだマシ
VS ジャンヌ

ジャンヌもスライディングを持っているが、カーンほど滑ってこないので、まだ安心して烈光斬を撃てる。

それに一度転ばせればパターンにハマるので楽。

ジャンヌと闘うにあたってひとつ気をつけてほしいのは、彼女の目の前で下手に手足を出さないこと。CPUは溜めいらずの必殺技を持っているので、足が出た瞬間「フラッシュ・ソード!!」…以外とこういうケースが多いので注意が必要だ。

黄金パターンは効かない!!
VS ラスプーチン

ラスプーチンには黄金パターンは通用しない。なぜかと

ラスプーチンは跳び蹴りに弱い。





いうと烈光斬を撃つと空中マジックファイヤーを撃ってくるからだ。

ここでは、対シュラ、リョウコと同様、画面端でバックジャンプで2段をしつつ待ち、ラスプーチンが射程に入ったら、大キックからのAボタン連打ワンセットで闘う。

画面端以外でも、斜めジャンプ大キックで跳びこみまくる方法も有効だ。

黄金効かないシリーズII VSブロッケン

ブロッケンにも黄金パターンはできない…、いや、無理矢理、伸ばした腕をくらって光龍破でもギリギリ勝てるが。

ここでは、忍法光輪渦斬で攻める。この方法は実はフウマのほうが有利。当たらなかったりガードされたときは、着地時に大パンチまたは投げが入るぞ。

フウマならこれだけで楽勝。

作業、作業… VSネオギガス

今まで通りでOK、作業で勝てる。

が、問題は、烈光斬を撃つタイミングだ。これは、ギガスが変身するときに発する「ゴボゴボ」という音がしたら烈光斬を撃つのがベスト。

どんなキャラに変身しようとも、このパターンだけでパーフェクト勝ちできるぞ!!



ゴボゴボと聞こえたら烈光斬。

LAST STAGE VSディオ

基礎講座でも説明しているとおり、カシカシ法で勝てるが、ここでは、手がたくダメージを与えていく方法を紹介しよう。

ディオに対して、2段ジャンプ大キックをめくりでガードさせる。これが基本パターンだ。めくり大キックをガードさせたら、Aボタン連打のワンセットをガードさせ、仕上げに烈光斬を撃つ。するとディオは大体こちらへ跳んでくるが、これは99・9%めくりになるはず。めくられたら、ディオの着地にしゃがみ大足払いを置いておくと彼はすっ転ぶ（大足のかわりにめくってきたところを投げてもいい）。そうしたら、いつもの黄金パターンの烈光斬を撃つタイミングを少し遅らせて出す。するとディオは跳んでくるのだが、光龍破が間に合う。遅らせる理由はただひとつ、ディオに誤判断させるためにほかならない。

両者とも立っている状態で烈光斬を撃つと、ディオは100%こちらに跳んでくる。しかもこちらはディオの跳び蹴りのほうが早すぎて、絶対光龍破が間に合わず、烈光斬の硬直中をグサッと刺されてしまう。

このシチュエーションがわかるかな？ディオの起き上がりに、ディオに、跳べると判断させるタイミングで烈光斬を撃てばいいのだ。

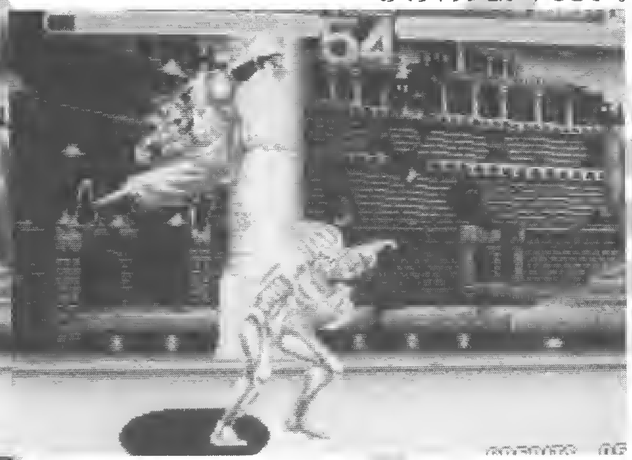
ディオは跳べると判断して跳ぼうとしているのだが、まだ完全に起き上がり切ってないので、ディオの跳びこみがわずかに遅れているのだ。やっと跳べたディオだが、時すでに遅し、ハンゾウ、フウマの目の前に跳んできたとき、ディオは無敵の龍に包まれた忍者の姿を見ることになる。

一度ダウンさせればこの繰り返しで勝てる。パターンがくずれたら2段ジャンプからやり直そう。

そうそう、話が少し戻るが、めくりキックワンセット→烈光斬パターンは、最初の大キックがめくりでなくても一応できるが、正面だとサマーで斬られやすい。うまく正面からできた場合に気をつけることは、烈光斬のあとディオはめくらずに正面に跳び蹴りしてくる可能性がある。このときは当然、光龍破で撃墜できるぞ。



連続攻撃をガードさせて、烈光斬!!



めくりキックをガードさせて…。



めくりでとんでくるディオを大足払いでコカせ。



起き上がりに、いつもより遅く烈光斬を撃てばこの通り、硬直が解けて光龍破が間に合う。

闘い済んで…最後に一言

以上でハンゾウ、フウマの攻略を終わりますが本文では便宜上、ハンゾウの技を基本に書いた（烈光斬・光龍破など）わけですが、フウマを使うならそれぞれを烈風斬・炎龍破に置きかえて読んでください。

一応全キャラ中でも1コインクリアしやすい（個人的には最も楽と思っているのですが…）ので、クリアがまだの人はぜひハンゾウ&フウマでチャレンジしてみてください。



映画はどうした？ ドラゴン

今までとは違うパターンとハメパターンを使って、クリアを目指せ！

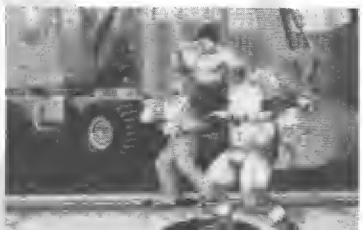
MOMO

ドラゴンでの対CPUは意外と簡単である。
前半6人はパターンにハマりやすいし、後半8人は完全にハメることができるのだ。
そんな感じなので、楽しめるパターンを書いてみよう。あ、もちろん役に立つパターンも書いていくぞ。

必殺技とカシカシ投げ。これさえできればOKよ！

攻略の上で、必殺技を使う場面がくるが、ほとんどの人はドラゴンの必殺技は出せるでしょ。
百烈拳はボタン連打だし、横跳び蹴りはAB同時だし、ドラゴンキックもコマンドが簡単なので、すぐに出せるようになるはずだ。
とにかく、この3つの必殺技さえ出せるようになればクリアは見えるぞ。
それと、最後の相手ディオに対してのカシカシ投げ。これができれば、もう言うことなしって感じ。

連続技も覚えれば…勝ちはもらった！

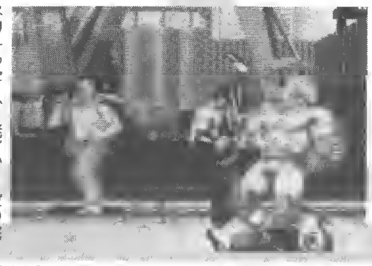


大キック…。



小パンチ×2…。

ドラゴンの簡単な連続技はジャンプ大キック→小パンチ×2→ネリチャギ（ニュートラル大キック）がある。
これは、どのキャラにも正面から入るので強力だ。しかも気絶させることもできるぞ。



ネリチャギ（2発）で5段の完成だ！

対CPU戦の基本その1

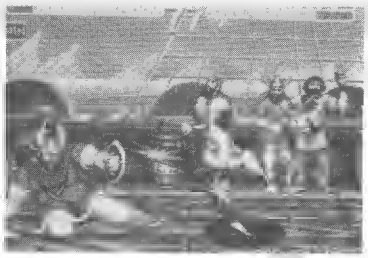
まず、対空兵器を覚えよう。ドラゴンキックは必殺技で唯一の対空兵器だが、あまり強くない。跳んでくるのがわかっていないと、まず落とせないだろう。
他には、ネリチャギも対空になる。これは意外と強力な対空兵器になるぞ。



対空としては十分だ！

基本その2

ある特定キャラに通じるパターンがある。
それは、相手キャラと間合いを離し、横跳び蹴りを出そう。すると相手は大キックを出そうとするので、こちらもすぐに大足払いを出そう。
やり方としては、横跳び蹴りを当てないように（小で）出し、すぐに大足払いにつなぐように出せばいいだろう。



ハッとスカして…、

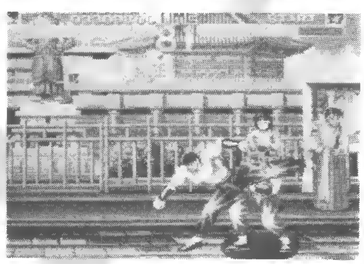


大足払いだ！

通用する相手は、シュラ、エリック、マキシマムだ。他にも通用する相手がいるかもしれないが、あまりお薦めできないぞ。

基本その3

後半8人に通用する、お手軽パターンがあるぞ。
やり方は簡単だ。最初から最後まで横跳び蹴りだけでいいのだ。
この技を出すとCPUは必ずガードしてしまうので、反撃はされないぞ。さらに必殺技なので相手の体力が減らせてしまうのだ。



もうず～とこれだけでいいよ。

なんとも楽なパターンだ。
これらの基本を覚えたら、対CPU戦にいってみようか。

ダブルを出したら…



VS シュラ

シュラには2通りのパターンがある。
まずは、横跳び蹴りスカし足払いパターンだ。ときどきかわされるが、ほとんどうまくいくので心配はないだろう。
もう一つのパターンは、離れて垂直ジャンプ小キックを出しているとシュラがダブルキックを出すので、そこを投げるか、足払いするのだ。
ダブルキックを空中投げできるぞ。

横跳び蹴りだけで勝てる！



VS リョウコ

なんとリョウコには横跳び蹴りだけで勝てるぞ。
離れて出すとリョウコは戌殺掌を出すので、蹴りが当たるか、はずれても大足払いが入るぞ。これだけでOKだ。

小パンチで止めろ！



VS C・キッド

簡単な倒し方としては、立ち小パンチ（レバーを前か後ろに入れて）を連打しよう。
するとキッドの攻撃をすべて止めてしまい。そのうち跳び込んでくるのでネリチャギで落としてしまおう。



ここでも登場。ネリチャギは強いね。

他に、三角跳び大キックでめくり、逃げ大キックを出すとシャークアッパーを出すので、そのスキを投げてしまおう。
起き上がりに逃げ大キックを出せば、また出してくれるので投げてしまえ。

空中投げパターンあり！
VS マッドマン

まず、ドラゴンキックでマッドマンを落とそう。起き上がりにもう一度ドラゴンキックをガードさせるように出そう。すると、マッドマンは垂直ジャンプをするので空中投げしてみよう。

もし、画面端で出したら、一度三角跳びで跳んでから空中投げしよう。しかし、なぜかレバーを反対に入れた方向に投げるので注意されたし。


この時、レバーは←に入っているんだよ！

垂直ジャンプ大キックだけでも勝てたりする。

連続技を入れてみますか！
VS エリック

まず、横跳び蹴りスカしパターンが通用する。これは一番やりやすい相手だろう。

また、遠い間合いから跳びこみ、連続技を入れるのがいいだろう。簡単に入れられるぞ。

小キックがポイント
VS マキシマム

スタート時に跳び込むと、よくアーモンドアタックを出すので連続技にもっていける。

もし、出さなかったり、連続技が入らなかった場合は、正面からジャンプ小キックで跳び込み、すぐに逃げ小キックを出すのを繰り返そう。

すると、そのうちアーモンドアタックを出しはじめる。こうなればしめたもの。


おっ、アーモンドを出したね…次は大キックで跳び込め！

小キックを大キックに替え、連続技にもっていこう。

また横跳び蹴りスカしパターンもできる（ムズいが）。

小足払いで跳んでけ！
VS ドラゴン

しゃがみ小キックを出しているとドラゴンはドラゴンキックで跳び越えるので、着地を大足払いで倒そう。

あまり手がない…ハメろ！
VS ハンゾウ

ハンゾウはイヤなキャラだ。よって、横跳び蹴りでハメてしまうのがいいだろう。安全が一番だね。

ボタン一つで勝たせてもらう
VS マッスルパワー

マッスルパワーには百烈拳だけでいいのだ。これを出しているだけで勝負がついてしまう。

時々くらうが、かまわず百烈拳だ。

楽に倒しまくる
VS J・カーン

J・カーンもイヤな部類に入る。こういうイヤな相手はハメてしまうのが一番いいだろう。

他の方法としては、起き上がる所で垂直ジャンプをしていると、空中投げできるときもあるぞ。


ホラ、できた。

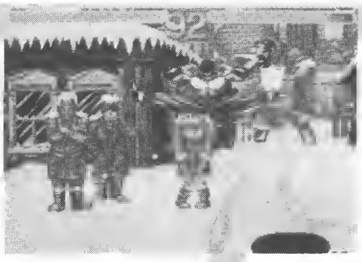
跳び込むか、ハメるかだ！
VS ジャンヌ

ジャンヌもイヤな相手だ。勝つには、ハメてしまうか跳び蹴りからの連続技狙いで攻めてみよう。意外と入りやすいぞ。

垂直ジャンプで安心だね
VS ラスプーチン

スタートしたら跳び込もう。そして、ラスプーチンに重なるように垂直ジャンプ大キックを出すだけだ。

ガードされてもひたすら出そう。倒れたら近づいてからやってみよう。


ただ出すだけでOK。

ハンゾウとは違うぜ！
VS フウマ


これまた同じでやんす。

フウマに勝つ簡単パターンがある。

少し離れた所で垂直ジャンプ大キックを出しているだけだ。

キックに反応して炎龍破を出してくるが当たらないぞ。全部大キックで落とせるよん。

ハメには注意
VS ブロッケン

ブロッケンをハメるには少しコツがあって、横跳び蹴りのつま先を当てる感じがよい。

他には、ラスプーチンと似たパターンで、近付いて垂直ジャンプ大キックを出しているだけで勝てたりする。


これも、ほとんど同じだね。

要は新キャラ
VS ネオギガス

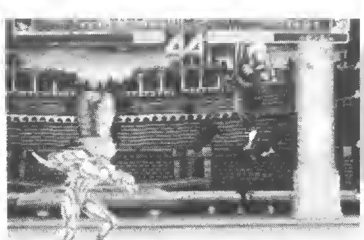
新キャラ6人と何も変わらないので気楽に闘ってほしい。

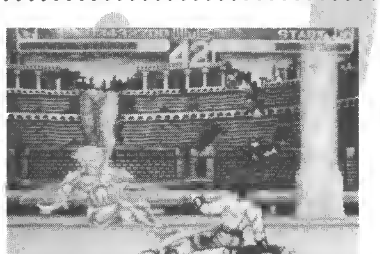
ギガスが倒れたら百烈拳で削るのがいいだろう。うまくいくと、体力を半分くらい減らせるぞ。

カシカシ用～意
VS ディオ

勝つだけならカシカシ法がいいだろう。

もし、できないならば、垂直ジャンプ小キックをワザとはずし、着地と同時に大足払いを出そう。時々（けっこう）当たってくれるぞ。


これでスカして…。


大足払いが入る！

他には百烈拳だけでも勝てる時もあるぞ。しかしこれは、運がからんでくるが…。

どうだったかな？後半8人はとにかく楽なので、前半6人とディオにだけ注意してくれたまえ。



モンゴルの皇帝起つ!

J・カーンのCPU戦で使えるパターンをまず挙げよう。

①覇極道連打法

読んで字の如し。大覇極道だけをバンバン出すだけというもの。キャラによってやり方に多少違いはあるものの、基本的に使う技は覇極道のみ。ちなみにこれが使えるのは、エリック、マキシマム、ジャンヌ、ラスプーチン、ブロッケンなどなど。数多くのキャラに使えるのだ。


バシバシ当たる覇極道。

②大キック法

大キックをガードさせ、すぐに大キックを再び出すというパターン。シェラ、キッドに有効だ。


ガードさせて…。


転ばせる。これを繰り返すのだ。

③8段たたき込み

極悪8段(ワンセット↓ワンセット↓小スライディング↓ワンセット↓大スライディング)を必殺技などを空振りさせてピヨらせる。対戦では禁じ手のコレもCPUなら心おきなく使えるよね。


これが入ればこっちのもの。

ではキャラ別の攻略に入っていこう。

大キックで押せ押せ〜〜!



VS シュラ

まずしゃがみ小パンチを連打する。シュラがそれをガードしたらすぐに立ち大キックを出す。これもガードするはずだ。そうしたら、少し歩いてもう1回大キックを出してみよう。するとシュラは、大パンチか大足払いを出そうとしたところにヒットする。

一回当たったら、起き上がりに大キックを重ねておき、同じように繰り返そう。

慣れるまで、大足払いのときに相討ちになりやすい。歩く距離はほんの少しでいいぞ。なお、端に追いつめたら2回目の(当てる)大キックは歩かずに出してよい。パターンがくずれたらしゃがみ小パンチからやり直し。

また、ずーっと待ち、ダブルキックをしてきたら8段を叩き込むのもよいが、投げにくる場合があるので運がらみ。

唯一の飛ばせて落とす奴



VS リョウコ

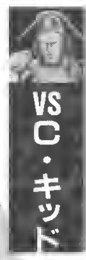
しゃがみ小パンチ連打で飛ばせて、モンゴリアンダイナマイトで落とす方法が効く。ひきつけに注意しよう。

ただこれだけだとしゃがみ小パンチに大足払いを合わせられることもある(特に後半)ので、端でバックジャンプ大パンチを繰り返すパターンも併用しよう。

全キャラ共通法。とはいえ100%ではないぞ。


前半なら、バックジャンプ大キック↓8段も可能。

シュラと同ーじね



VS C・キッド

小見出しの通りだ。やはりしゃがみ小パンチの連打から大キックにつなごう。

ただ、シュラよりはまりにくく、タイミングもシビアなので(相討ちになりやすい)、こりゃダメだなと思ったらすぐに小パンチに戻そう。

シャークナックルをはね返し、飛ばせて大キックで落としてパターンに持っていってもよい。

対空技はジャンプキックだ



VS マッドマン

待っていると跳んでくるため、それをジャンプ大キックかジャンプ大パンチで落とす。間合いでバックジャンプと垂直ジャンプを使いわけよう。

近くから跳ばれたらレバー左右+大パンチの頭突きを早めに出して迎撃できる。


こうなってしまいやすい。やや難度高め。

これも使える。早めに出そう。



接近戦になったら小技で追い返すか、スライディングを待って投げを行おう。

作業性の高い敵だ!



VS エリック

超楽ーなんと大覇極道の連打でOKなのだ。1つ注意するのは、1回当たったらすぐに次のは撃たずに少し様子を見ること。たまーにブリザードブレスやエーギルヘブリングがきてしまうため。



いやぁ～こんなに楽とは…。

6人の中では強敵だ
VS マキシマム

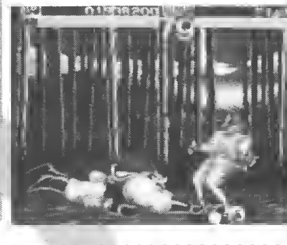
とりあえず跳び込んでみて、アーモンドを撃ってきたなら大キック＋大パンチで少しダメージを与えておこう。
　普段の闘い方は、スライディングを待って投げを行うのが手堅い。投げ返されることがけっこうあるので投げ返しコマンドも忘れずに。
　それ以外では、遠間でアーモンドをガードして、一瞬後に覇極道を出すパターンも有効。スライディングや、飛び道具を撃とうとしたところによく当たる。

やはりセルフディレクション
VS ドラゴン

しゃがみ小パンチを連打し、ドラゴンキックで跳び越したところに覇極道をぶち当てるパターンが有効。端近くならば投げや8段も可能だ。
　単なる覇極道の連打も意外に効くが、今いち確実ではない。相討ちや、ドラゴンキックで返されることが多い。しかし勝つだけならこの方法でも何とかなるだろう。

待つしかねぇ～！
VS ハンゾウ

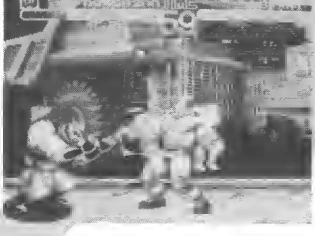
じっと待ち、跳び越えていったところを投げにくるので8段でよい。たまに投げにくるので、小足払いで光龍破を誘ってもいい。ただし小足は連打せず、1回1回きちんと出そう。



もらったぁ！一気にピヨらせろ。

10人目が問題
VS マッスルパワー

7、8人目ならば覇極道の連打でも勝てるが、後半にくるとガードしてマッスルボンバーで返す確率が格段に上がるので負けやすい。
　有効なのが、レバーを引いて待ち、大パンチをポンポンと出す方法。マッスルの技の出しかけに当たったり、マッスルボンバーを投げたりすることもある。



バシッとね。勝手に投げてしまうこともあるのだ。

　じっと待って、マッスルボンバーやスーパードロップキックを待って8段も可能だが、やはり投げにくる場合あり。

覇極待ちすかね
VS J・カーン

端で覇極道をガードして、すぐに大覇極道を出そう。普通に出すと返されてしまう。



ガードしてすぐに出せば…。



ドガッとね。ほんと使える技よのう。

作業再び…
VS ジャンヌ

大覇極道連打で勝ててしまう。ジャスティスを待って8段でもOKだ。

作業三たび…
VS ラスプーチン

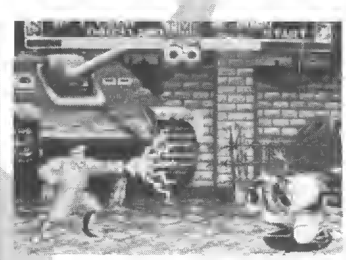
ジャンヌと同じく、覇極道だけで勝てる。こんなに楽でいいのだろうか。

まぁハンゾウと同じさね
VS フウマ

ハンゾウと同じだ。まったく同じ。

こやつまで覇極道か？
VS ブロッケン

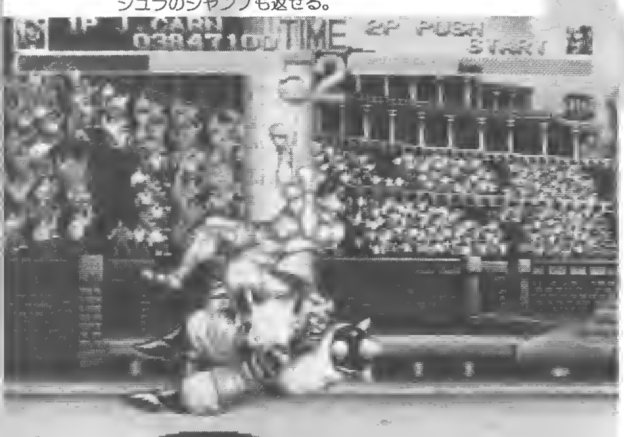
覇極道でよい。なんて使える技なんだ。ただし、エリック同様、一度当てたら少し待ち、次のを出すこと（スパークサンダーを出してくることが多い）。



ここに突っ込まないように注意しよう。

慌てず対応しよう
VS ネオギガス

それぞれに対応したパターンを使えばいいのだが、ガードが堅くなっており、今いち闘いづらい。シュラとエリックはジャンプしてくるので覇極道を当てよう。早めに出し、背中を狙えばシュラでも落とせるぞ。
　マッドマンがきたらラッキーだ。



シュラのジャンプも返せる。

カシカシに頼るしか…
VS ディオ

カシカシ投げを絶対覚えよう。これがないとちょっと…。最初のつかみはやりやすいほうなので、それだけが救いだ。

単調ではあるが…

J・カーンの闘いはほんとに大味。けど一般につらいといわれるジャンヌ、ラスプーチン、ブロッケンなどを楽～に倒せるのが魅力。ギガスとディオがちょい辛だけど、そこまで行くにはもうコレに決まりだね。今年の夏は君もJ・カーンに捧げよう。



ラスプーチン

唯一の苦手だったディオに簡単なパターンが発見！これさえ読めばクリアは間違いなし!!

いなりん

まずはコレを頭にたたきこめ、基本的な闘いかたはこうだ！

このゲームのCPUは非常にいやらしい（強いのとはすこし違う）ので、適当にやっているとすぐに負けてしまう。ここではほとんどのキャラに使える黄金パターンを紹介しよう。

飛ばせて落と～す法

ひとことで言ってしまうと飛び道具などで相手を飛ばせて、対空技で返すのである。

おもに飛び道具はスキの小さいファイアーボールがよい。また、相手の飛び道具をはね返して飛ばせる方法もキャラによっては使える。

対空技は、レバーニュートラルで立ち大パンチの「オーラデコピン」がよい。その他には、相手との間合いが遠いときはレバーを左右どちらかに入れて立ち大パンチの「オーラ張り手」がよい。飛び道具を垂直ジャンプで避けられたときも、少し歩いてオーラ張り手を当てよう。


「ワッハッハッ」強いよこれ。

つかんで減ら～す法

これはパターンというものではないのだが、知らないと大損してしまうものである。

さて、どうするかというと相手をつかんだら、レバーをガチャガチャ回してボタンを連打するのである。

相手をつかんでから何もしないでいると、大パンチorCボタンでのつかみ「オーラ握り」の場合、4回握ったあと相手を離してしまうが、「つかんで減ら～す法」を使えば10回以上握ることができる。これで相手の体力の半分近くを減らすことができる。

実用的（?）な連続技

ラスプーチンには、相手の体力を半分近く減らせるつかみ技（CPU戦のはなし）以上に体力を減らせる連続技などはないのだが、チャンスのあるごとにつかんで減ら～す法ばかりではあまりおもしろくないし、つかれてしまうだろう。そこで見た目も割とよい連続技を紹介しよう。

連続技その1

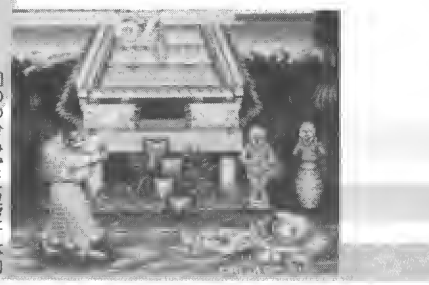
ジャンプ大キック→立ち小キック→小足払い→デコピン

連続技その2

立ち小キック→小足払い×2→デコピン

おもに連続技その1は相手がピヨったときなどに、連続技その2は通常の相手のスキに入れる。また両方とも最後のデコピンはリョウコには当たらないので、オーラ張り手を当てよう。

最後に、連続技その1でも画面端なら小足払いを2回入れてデコピンを入れることができる。


1回のつかみでこれだけ体力が減らせるぞ。


これが当たらないのよ、リョウコには。

敵を知り、己を知れば勝利が見える！

それでは各キャラごとに闘い方を見ていこう。

こちらの間合いで闘おう VS シュラ

こいつのジャンプ攻撃は下方向に非常に強いので、こちらのデコピンが負けてしまう。よって飛ばせて落と～す法が使えない。ではどうすればよいか。

スタート時の間合いよりも少し離れた間合いで小のコサックダンスを出すと、こいつは小パンチ連打を始めるので着地したらオーラ張り手を出す。このオーラ張り手が当たってもガードされても、またすぐに小のコサックダンスを出す。

このコサックダンスを出すためにキックボタンを押したあと、すぐにレバーを後ろに入れて空中制御する。


このくらいからコサックダンスを出す。

はっきり言って、一番ラク？ VS リョウコ

こいつには飛ばせて落と～す法が一応使える。ただ、適当にファイアーボールを撃ったのでは、こいつの跳びこみにデコピンが間に合わない。こいつを転ばせたときや、間合いの離れたときなどにファイアーボールを撃つのがよい。

また、こいつにはもっと楽に勝てる方法がある。それは垂直ジャンプ大キックを繰り返すだけである。4回当たればピヨるので、連続技その1か、つかんで減ら～す法を入れてしまおう。


戊殺…ドガッ…　戊殺…ドガッ。

飛ばせて落と～す法ができればラク VS C・キッド

ラウンドスタートしたらとりあえず後ろにさがる。ほとんどの場合、こいつはシャークナックルを撃ってくるのでそれをはね返してこいつを跳びこませる。

一度デコピンしたら、すぐにファイアーボールを撃って飛ばせて落と～す法にもっていく。

跳んで手に入るマッドマン VS マッドマン

こいつはこちらが立って待っているとよく跳び込んでくるので、それをデコピンで落とせばよい。ファイアーボールを撃つと対応が遅れがちになるので、ひたすらこいつとの間合いを合わせて待っているのがよいだろう。

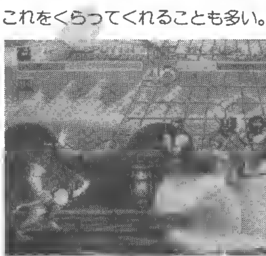
飛び道具に弱そうな体つき VS エリック

ラウンドスタート直後はブリザードブレスなどに備えてレバーを後ろに入れておく。

間合いが離れるとエーギルヘブリングをよく出してくるので、それをはね返して飛ばせて落と～す法にもっていく。

また、空中ファイアーボールから飛ばせて落と～す法にもっていくこともできる。

大足払いやつかみ技などでこいつを転ばせたあと、起き上がるところにサンダーボー


これをくらってくれることも多い。

これくらいのタイミングが理想的。重ねてしまうとガードされる。



ルをタイミングよく出しておくと、こいつは技を出そうとしてくらってくれる。

VSマキシマム
最初が決まればラクなんだけど…

ラウンドスタート直後に跳びこむと、こいつはアーモンドショットを撃つことが多いのでとりあえず転ばせる技を入れよう。おすすめは、簡単にできてそこそこ体力を減らせる、ジャンプ大キック→デコピンである。

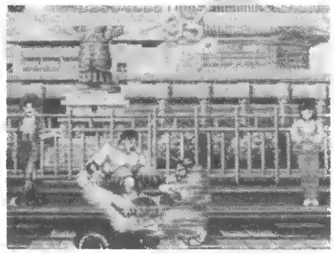

この二段でこれだけ減ります。

一度転ばせたらエリックと同じように、起き上がりにタイミングよくサンダーボールを出しておくとほぼ確実に当たってくれる。

そのほかに、こいつのスライディングを待ち、ガードしてからつかんで減ら～す法を入れたり、適当な間合いから大足払いで転ばせることが可能である。こいつのジャンプ攻撃も下方向に強いので、飛ばせて落と～す法はやらないほうがよい。

VSドラゴン
立っているより転んでいるほうが長い?

ラウンドがスタートしたら何も考えずに大足払いを連打する。こいつは技を出そうとして大足払いに当たって転ぶ。


これだけで勝つことも可能。

こちらの頭上を跳びこえるようにジャンプしたら、振り返って大足払いで転ばせる。

一度転ばせたら、こいつがちょうど起き上がりきったときにこちらがすぐ上にいるようなタイミングで、空中アクセルスピンで跳びこむとほぼ当たってくれる。

余裕をもってファイアーボールを撃てるときは、飛ばせて落と～す法もよい。

VSハンゾウ
スーパー待ちラスピでいこう

一応飛ばせて落と～す法が使えるのだが、二段ジャンプでかわされてしまいやすい。

よって別の闘いかたでいこう。まずこいつが近よってくるまでひたすらしゃがんで待つ。近よってきてもしゃがんで待つ。すると、頭上を跳びこえていくか、目の前で光龍破を出すことが多い。たまにいきなり投げられてしまうときもあるが、気にせず待っていよう。

これ、これ、これを待つんですよ。


うまく技を出してくれたら着地したスキに、つかんで減ら～す法か連続技その2を入れよう。

VSマッスルパワー
体がデカいから攻撃が当たりやすい

ラウンドスタートしたらすぐに、バックジャンプ空中ファイアーボールで間合いを離す。そしたら、飛ばせて落と～す法でよいのだが、対空技はほとんどオーラ張り手でいくのがよい。

VS J・カーン
なんか向こうから当たりに来るみたい

ラウンドスタート後すぐにバックジャンプ空中ファイアーボール。ほとんどこいつは跳びこんできて当たってくれる。そしたらこいつがちょうど起き上がるときに、こちらがジャンプの頂点付近で空中ファイアーボールを撃つ（タイミングはかなり適当でもよい）。するとこいつはまたジャンプしてくらってくれる。

一応飛ばせて落と～す法も使えるのだが、たまに地面を滑ってきて（おそうじ）くらってしまうことがある。

VSジャンヌ
あらゆるパターンを使いこなせ

こいつにもハンゾウとおなじような待ち戦法でいこう。こちらが待つのは跳びこしジャンプとジャスティスソードである。

また、かなりはまりづらいが、一応飛ばせて落と～す法が使える。起き上がりにサンダーボール重ねも当たってくれるときがある。

VSラスプーチン
どちらが本物かはっきりさせるぞ

こいつにファイアーボールを撃つと、ジャンプして空中ファイアーボールを撃ってくるので、飛ばせて落と～す法が使えない。

まずラウンドスタート後ジャンプして空中アクセルスピンを出す。こいつはほとんど跳びこんできて当たってくれる。あとはドラゴンのときと同じように、起き上がりに空中アクセルスピンで攻める。

だいたいこれぐらいのタイミングね。


もし空中アクセルスピンをガードされたら、着地後すぐにアクセルスピンを出して間合いを離す。そして、もう一度空中アクセルスピンで跳びこむ。

なぜかよく当たるアクセルスピン。


VSフウマ
連続技の練習ステージ?

ハンゾウとまったく同じでよい。運が悪いと1ラウンドに4回ぐらい投げられてしまうこともあるが…。

VSブロッケン
こいつも当たりに来てくれるぞ

ラウンドスタート後バックジャンプして空中ファイアーボール。こいつは手足を伸ばしてくらってくれる。あとはJ・カーンとおなじ。

VSネオ・ギガス
しょせんはモノマネ野郎

変身したキャラの闘いかたは、元祖のキャラと変わらない。楽勝でしょ。

VSディオ
こんなに簡単に倒せます

つかみ技や大足払いなどでとにかく転ばせる。そしたら倒れているこいつに密着してサンダーボールを撃つ。サンダーボールを出すためのボタンを押して、離したらすぐにレバーを入れて大パンチボタンでつかむ。成功すればまず投げ返されない。

まずこれを出して…。


なんと、つかめてしまうんですね～。


つかみが終わったら、こいつのほうに2歩あるいてからジャンプし、着地してサンダーボールを撃つとタイミングばっちりである。

最後にひとこと

対ディオ戦においても、ほとんど完璧なパターンが見つかり、もう負けるのが難しいくらいのラスプーチン。CPU戦は本当に楽だから、ぜひ君も1COINクリアをしよう!



強いぞ！甲冑娘

ジャンヌ

使うは必殺技のみ！といいたいがまあ少しは通常技も使ってラクにクリアを目指そう。

DON　協力シェフ

始める前にまず覚えよう　ジャンヌの殺人技だあ!!

ここでは、覚えておけばCPU戦がラクになる連続技を紹介していこう。

ジャンプ大キック→しゃがみ大パンチ2回→フラッシュソード…最初から入れば相手の体力の半分以上をゴッソリ削れるオイシイ技。気絶のおまけつきでジャンプ大キックが入った瞬間に「勝ち♡」って技だ。

小スライディング→しゃがみ小パンチ→フラッシュソード…小スラの先を当てるのがポイントの技。相手に近づくための小スラが運よく当たったら連続技にもっていこう。

ジャンプ大キック→大パンチ→オーラバード…最後がオーラバードという美しい技。あまり使う機会はないが、ためしてみる価値はあるぞ。

連続技はこれぐらいにしてさっそくパターンの紹介をしていこう。

各必殺技に応じて3つの基本でOK

ジャンヌの必殺技は3つあるが、そのそれぞれを使った基本パターンを紹介するぞ。

①オーラバードパターン（黄金パターン）

中距離間合いでオーラバード（小・大どちらでも可）を出して、跳びこんできたら大キックで迎撃する。このパターンがはまる相手には実によくはまってくれるぞ。使用度高し。



実は小スラのほうが確実（除くJ・カーン）。

②フラッシュソードパターン（目押しパターン）

これはパターンというよりバクチ的要素が強いパターン。しかしこのゲームのCPUキャラはこちらの技に反応して反撃をこころみる傾向にあるためリーチの長いフラッシュソードなら逆に相手がダウンするってワケ。

相手がフラッシュソードの間合いに近づいたら即出してやるだけ、これがポイントだ。

③ジャスティスソードパターン（ジャスティス投げ）

このパターンは少し特殊で、相手の技を空振りさせるタイプのパターンだ。

相手と離れた間合いから大ジャスティスソードを出して相手の後ろに着地する。すると相手はこちらに振り向かずに技を出すのでそこを投げてやるってワケ。

これは対空必殺技を持っている相手に有効だ。



ジャスティスソードっと出すと…。

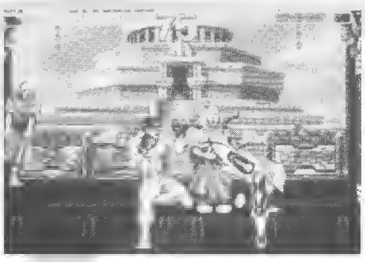


ほらね、CPUはマヌケなのだ。

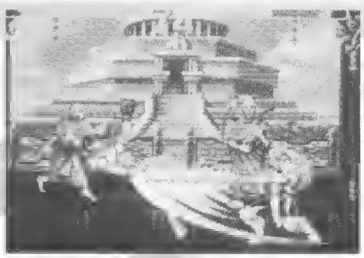
できればマスターしてほしいキャンセル技だ

ジャンヌといえば必殺技、必殺技といえば…そう、キャンセル技だ―ってなワケでジャンヌを使ううえで欠かせないキャンセル技について説明していこう。

実はジャンヌの技は**立ち大パンチ以外はすべてキャンセル**がかかるのだ。これはスゴイ（スライディング除く）。



超無意味技、ここから。



フラッシュソード!!だからど～したの?

主に使うキャンセルはしゃがみ小パンチ、大パンチからのフラッシュソードだ。これを使うだけで連続技も実に快適に出せるようになるぞ。

あまり役には立たないが立ち大キックにキャンセルをかけてフラッシュソードなんてのもできる（溜め持続技使用）。

それでは基本はこれぐらいにしてキャラ別攻略といこうか。

VS シュラ　オーラバードでとばせよう



基本パターン①の変形で攻める。オーラバードを出してシュラが跳びこんできたら小スライディング（以後小スラ）を出してめくりぎみに当ててそこからしゃがみ小パンチ、小パンチが当たったらキャンセルしてフラッシュソードを当てよう。

中距離で垂直ジャンプ大キックを出してダブルキックを誘うのもいいぞ。

VS リョウコ　ジャスティスのえじき①



始まったら後ろにジャンプしてすぐジャスティスソード、すると戎殺掌を出すので後ろに着地してから投げる。以後ジャスティスソード→投げのパターンで完全にはまってくれるぞ。

VS C・キッド　ジャスティスのえじき②



コイツもリョウコと同じくジャスティスソードでハメる。大ジャスティスでとびこえると必ずジャークアッパーを出すので（タメていようとなかろうと…）そこを投げるのだ。

近距離に近づかれたときは立ち大パンチをガードさせた後、パターン①に修正しよう。



「シャークなっぱあ!!」クスクス…。

VS マッドマン　対空技の練習台だ



マッドマンはとにかくピョンピョンとびまくる。それを利用してジャンヌの対空技の練習ステージにしてやろうじゃないか。

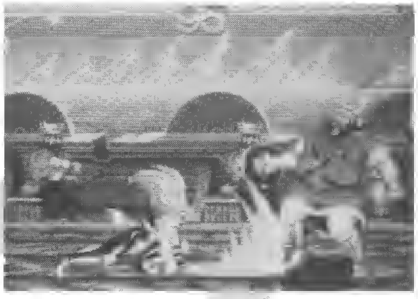
ジャンヌの対空技はフラッシュソード、ジャスティスソード、立ち小パンチにジャンプ大キック、小スラなど非常に豊富である。これらを1つ1つ試していくのも楽しいぞ。

VS エリック　跳びこみはタブー



こちらから跳びこむとまず大パンチで落とされると思っていい。パーフェクトはつらいがラクなパターンが3つある。

1つ目は基本①、簡単にはまるぞ。2つ目は立ち大パンチで奴の足元をザクザク斬ってやるパターン、3つ目はしゃがんで待って目押しのフラッシュソードだ。
中距離間合いにいるとエーギルヘブリングを出してくるので気をつけるべし。



なぜかよく当たる、足元がお留守なのね。

ジャスティスのえじき③ VS マキシマム

画面端にマキシマムをおいつめればおもしろいパターンがある。中距離からジャスティスソードを出すとアーモンドクラッシュを出そうとしてくらってくれる。そうしたらバックジャンプして奴が起きあがったら一息おいてまたジャスティスソード…のくりかえしでボコボコにできる。
やっぱガタイがでかい奴にはよく当たるねぇ。



立っててこれに当たるのってコイツぐらい?

自殺願望としか思えない! VS ドラゴン

しゃがんで小パンチを連打、するとドラゴンのとる行動は
①前進してきてくらう
②ドラゴンキック
③ジャンプ小キック
のいずれかをしてくる。②の時はセルフディレクションジャスティスソードかCボタンで投げ、③の時はガードしてから(めくりぎみにくるのでチョイムズ)再びパターンにはめよう。

光龍破?何それ VS ハンゾウ

ドラゴンと似たパターンだがここではしゃがみ大パンチを連打する。ハンゾウはジャンプするのも忘れて何かしようとしてはくらってくれるぞ。もしかしたら全キャラ中一番ラクかも…。



彼は足払いしたかったんだろう。

なぜか右のほうがいい? VS マッスルパワー

普通に1Pでプレイしているときは目押しフラッシュソードかパターン①だが、奴の右側に自分がいればなぜかこんなパターンもある。
しゃがんで待って奴が近づいてきたらしゃがみ大パンチ→キャンセルフラッシュソードと出すと2発ともくらってくれる。奴の左側だとなぜか決まりにくいので始まったらジャンプ大キックでめくってこのパターンにはめよう。



ここからさらにフラッシュソードも当たるぞ。

宿命の愛の闘い VS J・カーン

画面端で覇極道を待ってガードしたらすぐジャスティスソードでサクッと斬ってやる。
消極的だがラクでいいぞ。
目押しフラッシュパターンでもいいが反射神経が必要。



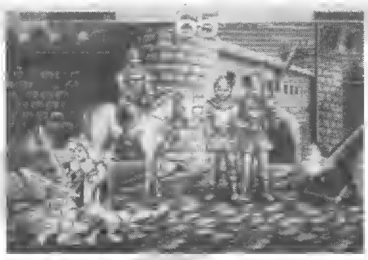
「はきよくどおっ!!」ガシッと。



「ジャスティスソーッ!!」は～ん!!

真のタカビー決定戦 VS ジャンヌ

はっきりいって自分より性能的に上だ。溜めなしのフラッシュソード&的確なはね返し&投げ返しはコワイ。
オーラバードを出して跳んできたところを小スラ→しゃがみ小パンチ、と対シュラ戦と同じ要領で闘おう。決してムリはしないこと。



よし、とんだぁ!!小スラもらい。

とんでりゃOK VS ラスプーチン

ジャンプ大キックでとびこんで、あとは垂直ジャンプ大キックの連発。距離があいたら再びとびこんで…とそのくり返しでOK。

ハンゾウより強いぞ VS フウマ

ハンゾウと同じ戦法でも一応勝てるがちょいと怖い。ここは基本パターン①のほうがいいかも…。勝つだけなら小スラ→小パンチ戦法もいい。

そ～らとべとべ VS ブロッケン

ラスプーチンと同じく垂直ジャンプ大キックで攻める。気をつけたいのは相手との間合い。密着しているとアッパーがくるので危険だ。
ジャスティスソードパターンでスパークサンダーを誘うのも楽なパターンだ。



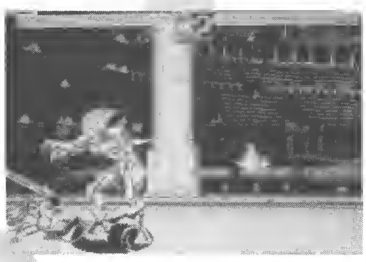
やべっアッパーだよ。

何も考えないでいい VS ネオギガス

基本パターン①でバッチリ、大キックでも小スラでも好きなほうで迎えようとう。

とばせりゃ勝ちか? VS ディオ

画面端で待ってオーラバードを出し、とんできたら小スラから小パンチ、とまあ、あのパターンでいける。



小スラパターンは慣れが必要かな?

パーフェクト狙いならジャンプ大キック→しゃがみ大パンチとガードさせてフラッシュソードを出し、奴が小パンチを連打しているスキに再びとびこんで4段を決めよう。

最後に、ヨロイ娘の強さはいかに…?

一言、つええ、それだけである。え?もうちょっと言い方があるって?わかったよ。「つよすぎます」これでいいかな?とにかくクリアは絶対ラクだよ、信じてくれ。



新しい身体まではかなく遠い？

ブロッケン

基本は遠距離での闘い。敵を近づけないようにロングレンジの手足を使え！

F-GLD

やはり、ブロッケンといったら、伸びる手足&様々な機械仕掛け。だがジャンプなどの動きはゆっくり。攻略には正確な動きが要求されるぞ。

下手に技を出さないこと、これが鉄則

ブロッケンのちょっとした問題はやはり技のスキ。小はそうでもないが大は下手に出してしまうと跳び込まれてしまうぞ。

さらにコイツのジャンプはちょっと曲者。一度跳んでしまうと着地までの時間が相当長い。飛び道具をかわせないということもしばしば。

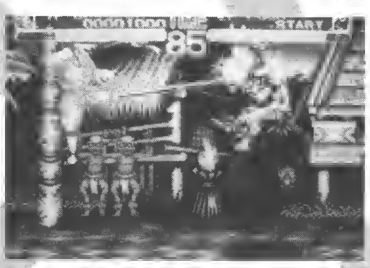
まずはミスを少なくすることを心がけよう。

空中戦の要 ジャンプローリングキック

この技はただ単にキックが上に向いているだけと思うかもしれないが、実はかなり強い。

なぜ空中戦で強いかというと、基本的にほとんどのキャラのジャンプ攻撃は下を向いている。そこを上から攻撃しているので強いのだ。

マッドマン、エリックなどにはこれだけで勝てることもある。さらにディオにまで使えてしまうのでぜひ覚えておこう。



上から当てりゃあどんな敵のジャンプ攻撃も怖くない。

CPU戦を楽にしよう

CPU戦はほとんどのキャラをパターンにはめてしまうことができる。そのパターンとは…。

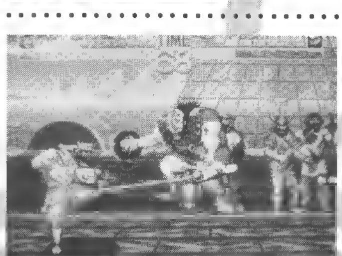
飛ばせて落とす！これだけでいいのだ

やはりこれだろう。グレネードランチャーで相手を飛ばせて、ハリケーンアームで落とす。落とす技は他にも立ち大キック、しゃがみ大パンチ、サーベルアッパー、立ち大パンチ、そしてジャンプローリングキックなどがある。

キャラや場合によって落とす技を変えろ

先ほど書いたように跳んできた敵を落とす技は多々ある。しかし場合によって完全に落とせる技と落とせない技がある。そこでそれぞれの技の使いかたを見ていくことにしよう。

・**立ち大キック**…基本的にスピードの遅い敵に有効。相手との距離が遠いときに使おう。



こーいう、トロいオッサンにはこれで十分。

・**しゃがみ大パンチ**…ほんの少し近い距離で有効。本体以外のやられ判定が小さいのでハリケーンアームの次に使える。素早く出るのもGOOD！

・**サーベルアッパー**…敵がほとんど真上にいるときに使う。元々近距離でしか出ない技なので確実にはムリかも…。

・**立ち大パンチ**…サーベルアッパーやハリケーンアームのミスで出やすい。とりあえず敵の出してきた技によって返せるかどうかが決まっているので確実性はないだろう。



ちょっと近付かれたがこれくらいなら、これで返そう。



おっと危ない。真上に出るんで使える。

・**ハリケーンアーム**…跳び込んできた敵をほとんど落とすことができる。動きの素早い敵にはこれしかないだろう。



ほとんどの跳び込みを返すことができる。早めに出そう。

・**ジャンプローリングキック**…グレネードランチャーで飛ばせた後にジャンプしないといけないので相手を転ばせたときにしか使えなく、さらに落とした後も再びパターンにはできないのでとどめにカッコよく決めるためだけだろう。

ガードでほんの少し固かめてしまえ!!

このパターンはとにかくはめるまでが問題。いきなりグレネードランチャーを撃ってもドラゴンやキッドなどの動きの素早い敵には落とす技が間に合わないことが多い。そこで相手に立ち大キックをガードさせてからグレネードランチャーを撃とう。キャンセルではないが立ち大キックの硬直で敵はしばらく動けなくなり反応が少し遅れて跳んでくる。これで楽に落とせるだろう。



ガードさせてグレネード。これで跳び込むタイミングが遅れるのだ。

ミスしたときの対策

ミスしたときで一番厄介なのが敵に近付かれたとき。そんなときは敵を離してしまおう。そこで使うのがやはり通常技。接近した状態ならしゃがみ小パンチ～3回→しゃがみ大キック（しゃがみ大パンチでも可）→立ち大キックと連続でガードさせていこう。で、敵と間合いを離したならパターンにするなり何なりと…。



うわーい、こっちくんな～、あっちいけあっち～(ダダッ子ブロッケン)。

以上のことさえ知っていれば対CPUは大丈夫。それではキャラ別に補足していこう。

後半に出てくれ VSシュラ

シュラのジャンプは低いので飛ばせて落とすパターンはハリケーンアームでいいだろう。

後半で出て来た場合、距離を離してジャンプをするとダブルキックを出してくることが多いので、落ちぎわをたたく方法が楽だ。

戊殺掌でも誘うか VSリョウコ

リョウコは動きが素早いので飛ばせてハリケーンアーム。パターンに持っていくには、立ち大キックをガードさせてグレネードランチャー。動きの速い敵には必ずコレでパタ



戊殺掌誘いはこんな風にね。

ーンに持っていこう。
他にもただ垂直ジャンプ大パンチを出しているだけのパターンもある。着地したときに敵と近ければしゃがみ大キックでもガードさせよう。

ハリケーンアームで勝負
VS C・キッド

リョウコ同様、スピードが速いので飛ばせてハリケーンアームでいこう。
キッドは近付くといやらしい攻撃をたくさんして来るので近付けないことを注意しよう。

跳んでりゃいいのさ
VS マッドマン

マッドマンは勝手にポンポン跳んで来るので、距離を少し離してジャンプローリングキックを出していればいい。スタート間合いよりちょっと離し、マッドマンの動きを見て前方、垂直、後半ジャンプと使いわけよう。

斧の届かぬ蹴りを出せ
VS エリック

飛ばせて立ち大キックで落とすという楽な基本パターンでOK。
他にも、エリックが自分のジャンプに反応して跳んで来る性質を利用してのパターンがある。これは先ほどのマッドマン同様、ジャンプローリングキックを出すというもの。どっちでも楽に倒せるぞ。

コイツもハリケーンか…
VS マキシマム

基本パターンは飛ばせて大キックかしゃがみ大パンチ…といきたいとこなのだが、マキシマムを飛ばせたときにたまにくるジャンプ大パンチが曲者。たまにこれでマキシマムが突っ込んで来るのでハリケーンアームを使わざるを得ないだろう。


くう〜。このジャンプ大パンチが強いんだよ…。

他のパターンとして、後のほうに出て来た場合、中間距離からバックジャンプしてマキシマムのライトニングタックルを誘い、着地を投げるという方法があるぞ。

またまた基本です
VS ドラゴン

やはり基本パターン。ハリケーンアーム命ってかんじでいこう。たまに自分の頭上に来ることがあるのでサーベルストレートで落としてやろう。

基本がムズい…
VS ハンゾウ

とりあえず基本パターンでもよいのだが2段ジャンプなどの特殊な動きのため落とすのが難しい。そこでハンゾウの近くでしゃがみ小パンチをチョンチョンと出してみよう。するとハンゾウは光龍破を出したり、跳び越えたりしてくるのでそこを投げてしまおう。


あまり早く連打しないのがコツ。さて投げるか…。

なんかとても楽勝…
VS マッスルパワー

グレネードランチャーで飛ばせて立ち大キックという基本パターンに簡単にはまってくれる。たまにグレネードランチャーをよけきれずにくらってくれたりするので、特に問題はないだろう。

ゾーキンだけに気ィ付けてェ
VS J・カーン

さてこいつも基本パターンにはめるわけだが…気を付けてほしいのがこのゾーキン。ゾーキン防止にジャーマンミサイルを出しても今度は覇極道。そんなわけでゾーキンの届く位置ではグレネードランチャーは出さないこと。近中距離では通常技をガードさせて間合いを離そう。後はパターンに…。たまにグレネードランチャーに突っ込んで来るJ・カーンがマヌケ…。

他にもただスパークサンダーを出すだけというパターンもあるぞ。


スパークサンダーに突っ込んでくるJ・カーン(36歳)。死亡直前。

撃ち合いに負けるな
VS ジャンヌ

飛ばせてハリケーンのパターンなのだが、パターンにはまるまでにオーラバードで応戦してくることがある。撃ち負けないようにしよう。


溜めなしオーラバードはヒドイ。でも撃ち負けるなぁ。

とにかく離して大キック
VS ラスプーチン

やはり黄金パターンが使えないのでちょっと厄介。
とりあえずジャンプ大キックさえ出していれば勝てるだろう。着地したときにラスプーチンとの距離が近かったら立ち大キックでもガードさせて離そう。

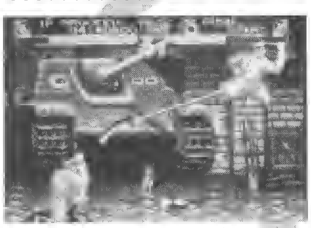

タイムオーバーになるかも知れないが、とりあえず勝てるだろう。

ハンゾウと同じなの
VS フウマ

ハンゾウと同じく近くでチョンチョンとしゃがみ小パンチを出していれば炎龍破なり跳び越えたりしてくるので投げてしまおう。

くらい覚悟でいってみようかぁ
VS ブロッケン

こいつも飛ばせるパターン。ジャンプ攻撃が怖いが、着地を投げたりするとよいだろう。あとこいつに対してだけはグレネードランチャーを使わずにジャーマンミサイルを撃ったほうがCPUブロッケンのジャンプ攻撃が当たりにくいだろう。

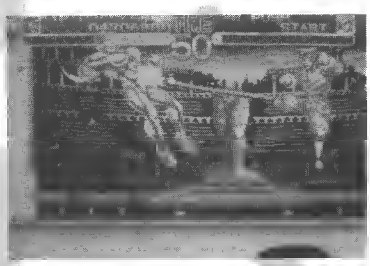

この位置でジャーマンならジャンプキックが当たることはない。

それぞれに対応すりゃ
VS ネオギガス

それぞれのパターンがそのまま使えるので問題はないだろう。エリックやマッドマンが出たならソイツで最後まで決めてしまおう。

カシカシでもいーが
VS ディオ

例のカシカシでもいいが、先ほどのジャンプローリングキックでも倒せる。常に間合いを離しておいてディオがジャンプモードになれば連続でくらってくれることがある。近付かれたら連続ガードでディオを離そう。


このように勝手に突っ込んで来るモードになれば…。

新しい身体のため闘え…

ちょっとハリケーンアームを使うところが多いのだが、確実に出せれば問題ない。出せない人はコマンドの練習をするのだ。



すべてを敵に回してしまえ！

マッスルパワー

一瞬のスキをついて、マッスルボンバーを撃て!!近づけばあとはもうこっちのものだ。

F-GLD

ナンバー1の筋肉美を持つプロレスラー、マッスルパワー。彼の肉体の前ではどんなヤツも敵じゃあない。欠点を補って、すべての敵をトルネードブリーカーのエジキにするのだ。

マッスルパワー最大の弱点遅い!!

そうマッスルパワーはとにかく遅いのだ。移動、ジャンプ、さらに技まで…。そんな弱点をカバーすべく、2大必殺技、マッスルボンバー、トルネードブリーカーを使っていくのが闘いのコツとなる。

CPU戦で使える技とは…

まずは対CPUで使う、マッスルパワーの技を見ていこう。

それでは通常技から…。マッスルパワーの通常技はリーチがあまりない、出るのが遅いという欠点ばかり。う～んちょっとつらいんでは…。

必殺技はトルネードブリーカーとジャイアントスイングは投げ技だからいいとして、マッスルボンバーは単体で使うとまず返される。スーパードロップキックは旧キャラならまだしも新キャラには投げられてしまう。

う～ん、どうしたらいいのか…。



この後、キッドに返される。

やっぱり要はマッスルボンバー

マッスルボンバーは敵にめり込ませるとトルネードブリーカーを決めることができる。これを狙っていくのがマッスルパワーの攻めかただ。

猛牛のごとく突っ込め！

さきほども書いたとおり、マッスルボンバーは単体では返されることが多い。そこで、通常技からつないでいくのだ。

待ちに入り敵が近付いてきたなら、しゃがみ小パンチor小キックを当て（ガードされてもよい）そこからマッスルボンバーを撃つのだ。マッスルボンバーはできるだけ大で出すのだ。そしてめり込んだのならトルネードブリーカー。





マッスルボンバ～。めりこんだら即トルネード。しゃがみ小パンチから～キャンセルをかけてと。

トルネードブリーカーの間合いに入っていなければ、再びしゃがみ小パンチor小キックを2回ほど出して再びマッスルボンバーへとつないでいこう。

そうそう、もししゃがみ小パンチなどがヒットした場合マッスルボンバーは小で出そう。連続でヒットするぞ。



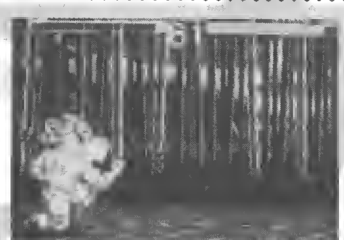
とりあえず連続。くらってくれると間合いが広がらないので、トルネードを決められる。

一度転ばせたなら、起き上がりにボディプレスで攻めよう。

跳ね返しとかを使って飛ばせて落とそう

なんとマッスルパワーにも飛ばせて落とすパターンがあるのだ。

落とす技は少し遠いなら大キック、近いのならしゃがみ大パンチで落とそう。



跳んできたね～。落としちゃうぞ～。

さて問題となるのが飛び道具のないマッスルパワーがどうやって相手を飛ばせるか…。一つの手段としてしゃがみ小パンチor小キックで相手を飛ばせるというもの。他にも相手の飛び道具を跳ね返して飛ばせたりしよう。

さらにマッスルボンバーの溜め技持続を使い、跳ね返した飛び道具で垂直に跳んだらマッスルボンバーで落としてみよう（溜め技持続の跳ね返しは難しいぞ～）。



溜め技持続&跳ね返しでマッスルボンバ～。GO!

旧キャラをすべて粉砕しろ　スーパードロップキックトルネード

スーパードロップキックを出して（当たらなくてもよい）敵の近くに着地してトルネードブリーカーで投げてしまうというパターン。スーパードロップキックを出したならあとはレバーをぐるぐる回してボタン連打でOKなので楽なパターン。



レバー回して、トルネードで吸い込んでしまえ。

ブロッケンにはつらいが他の7キャラにはほぼ確実に決まる。これを3回繰り返すだけで相手は二度と立ち上がれないだろう。

ちょっとお得なコーナー

キャラ別攻略に行く前に、知っておけば得するコトを…。トルネードブリーカーだが、実はコマンド受け付けが相当長い。レバーを回してちょっと間を開けてからボタンを押しても決まるのだ。これを利用して先ほどのスーパードロップキックトルネードもレバーを一回回してしまえばあとはボタン連打でもいいのだ。

それではキャラ別攻略。いってみましょう。

近づいてきたらイッキに…



VS シュラ

シュラは飛び道具がないので自分から近付いてくるから小足払い→マッスルボンバー→トルネードといってみよう。

あと後半に出て来るシュラはこっちのジャンプに反応してダブルキックを出して来る。その降りぎわを投げよう。

戊殺掌さそえば…



VS リョウコ

画面端のバックジャンプ大



起き上がりを跳び越すと戊殺掌を出して来る。着地してトルネードだ。

キックのみで勝てる。他にも垂直ジャンプエルボー（レバー真下パンチ）のみでもOK。マッスルボンバーのパターンも使えるので楽なほうを選ぼう。

強敵だ、気合を入れろ
VS C・キッド

キッドのモードによって、遠距離なら飛ばせて落とすパターン、近距離ならマッスルボンバーパターンと変えていこう。一度転ばせたならガンガン攻めていこう。

ちょっと近ついてごらん…
VS マッドマン

マッドマンは常に跳んでいるので落とせばよいのだが、これがけっこうめんどくさい。そんな時はしゃがんで待っていれば勝手に近付いて来てくれるぞ。そこでマッスルボンバーパターンにいこう。

すんなりパターンがあるぞ
VS エリック

こっちが跳べば、エリックも跳んでくるという性質を利用しよう。まずエリックと少し間合いを開けて（スタート時よりも少し広く）垂直ジャンプをしてエリックが跳んできたら立ち大キックで落とそう。近くならしゃがみ大パンチのほうがいいぞ。


これくらいの間合いで垂直ジャンプ。


跳んできたら落とすのだ〜。

ボンバ、ボンバ
VS マキシマム

スタートしたらいきなり跳び込もう。マキシマムがアーモンドショットを出したならしめたもの。ボディプレス↓しゃがみ小パンチ↓マッスルボンバーとつなごう。


おっしゃ、連続もらったぁ。

とにかく待っていれば、マキシマムは近付いて来るので、投げられないように小足払いなどを出そう。

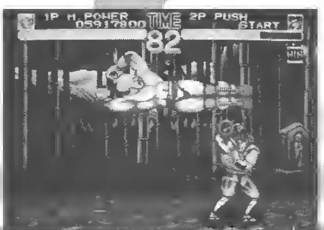
たまにはセルフディレクションもね
VS ドラゴン

スーパードロップキックからのトルネードでバッチリ（死語）決まる。
他にも小足払いを連打して、ドラゴンキックを出して跳び越したところにマッスルボンバーを当ててやるパターンもあるぞ。


向こうに行っても追いかけていくよ〜ん!!

スーパードロップキ〜ック
VS ハンゾウ

近距離で小足払いをチョンチョンと出していれば光龍破を出したり、跳び越えてきたりするので、そこを投げていればいいだろう。別にスーパードロップキックからのトルネードでもいいが…。



ガードさせて…。

ドロキ、ドロキ
VS マッスルパワー

同じく、スーパードロップキックからのトルネードではめる。とっとと3回（×2）で決めて次にいこう。

まあ、問題ないっしょ
VS J・カーン

スーパードロップキックからのトルネードパターンでOKでしょ。他にもひたすら待って覇極道をガードした後にマッスルボンバーを決めることもできるぞ。


当て逃げはゆるさ〜ん。

フラッシュソードでも誘うか
VS ジャンヌ

こいつもスーパードロップキックからのトルネードが決まるので問題はないだろう。一度トルネードで転ばせたなら起き上がりに跳び込んでみよう。フラッシュソードを出してくることがあるので、着地にナンバー1と…（でもたまにジャスティスソードを出してくるので注意）。


先ほどと同じく、着地にナンバー1とね。

つかまれるな
VS ラスプーチン

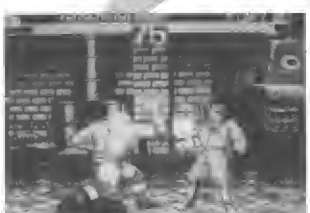
とにかくスーパードロップキックからトルネード。たまにはトルネードブリーカーではなくジャイアントスイングで決めてみるのも面白いかも。

どこの忍者でも同じ
VS フウマ

ハンゾウとほとんど同じ。フウマのほうが少し攻撃的なので気を付けよう。

ついに出た、マッスル最大の強敵
VS ブロッケン

マッスルの最大の敵がこのブロッケン。こいつにはスーパードロップキック↓トルネードのパターンが効かない。そこで再びマッスルボンバーを使うパターンでいこう。

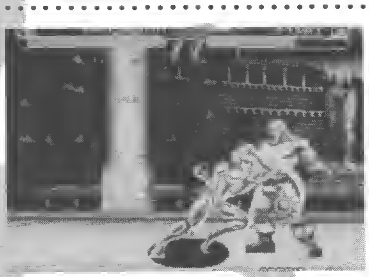

一瞬のスキをついて小足払いからマッスルボンバー。攻めろぉ〜

それぞれのパターンに
VS ネオギガス

変身してくるキャラごとにそれぞれのパターンにはめてしまおう。てっとり早くするために変身するときにボディプレスで突っ込もう。

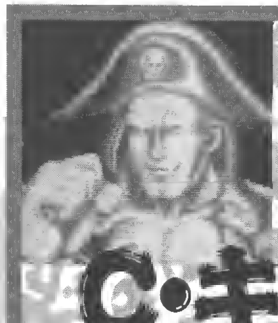
待っていれば確実でしょ
VS ディオ

例のカシカシ投げにガードトルネードを加えれば問題はないだろう。ディオの攻撃をガードしたらレバーを回してボタン連打しよう。


こんなガードはもちろんトルネードのエジキよ…。

さあ、軽い気分でクリアしよう

前半6人を越えさえすれば後は楽（ブロッケン&ネオギガス除く）。みんなもマッスルパワーのエンディングを最後・まで聴いてごらん。



C・キッド

3つの基本で全対応!!

跳ばせて落と一す！　これ基本ナリ。スキあらば連続技をたたき込んでやろう。

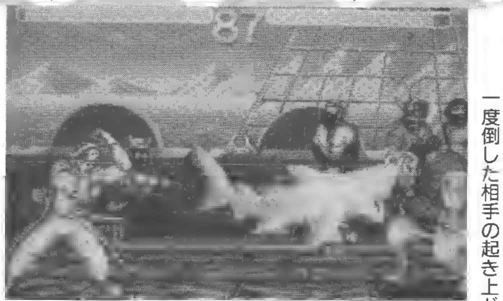
C・LAN

C・キッドを使うにあたり覚えてほしいコト

C・キッドは必殺技も強く、また攻撃力もある扱いやすいキャラクターといえよう。まずはキッドの基本パターンをまとめてみよう。

①大鮫ハメ

一度倒した相手の起き上がりに、少し遅めに大シャークナックルを撃っておくと、それを跳ぼうとしてくらってくれる。シュラ、マッドマン、エリック、ディオに有効。このうち、エリックのみタイミングが少し早めなので注意すること。タイミングが早すぎてガードされてしまったときは、続けて撃てば大抵くらってくれる。



タイミングを覚えよう。

②小船↓対空技パターン

小パイレーツシップで跳ばせて落とすパターン。対空技はキャラによって立ち大パンチと立ち大キックを使い分ける。立ち大キックはレバーニュートラルのヤクザキックを使う（パンチは正拳とフックどちらでもよい）。

大パンチはマッスルパワーとJ・カーンに。それ以外のキャラには大キックを使おう。

新キャラ6人に使えるが、マキシマムとシュラはジャンプパンチできたときはくらってしまうためやらないほうがいいだろう。

旧キャラではマッスルとカーン以外には、一度転ばしてから使おう（ラスプーチンとブロッケンには使えない）。なお、小船の代わりに小鮫を使ってもよい。



小鮫で跳ばせて…。



これで返す。対戦でも使えるぞ。

③小技↓スパイラルパターン

小足払いやしゃがみ小パンチで相手を跳ばせてスパイラルキックで迎撃するというもの。キャラによって微妙にやり方が異なるのでそれはおいおい解説していこう。

小足↓スパイラルはリョウコ、ドラゴンに、小パンチ↓スパイラルパターンはキッド、ラスプーチンなどに使える。

ほとんどのキャラにこの3つのパターンで対応できるので、よく覚えておこう。

VS シュラ　大鮫ハメの練習台だ

待つ。とにかく待つ。何を待つかというと、それはダッシュ逃げパンチ（タイガーパンチ）である。これがきたらすぐに大鮫を撃てばそれをくらってくれるので、そこから大鮫ハメに持ちこめる。

ダブルキックをしてきたときは投げるか、立ち小キック↓アッパー↓正拳↓大船でピヨらせることができる（ビデオにも入ってるヤツね）。

ただだまーに投げにくるので、そういうときはシャークアッパー↓小ハイパーヤクザを繰り返し、削りつつ端へ追い込むことも可能。どっちかっていうと大道芸だね。ちなみに他のキャラにも使えるぞ。

画面端で逃げ大キックという手もあるが、下に潜り込まれて戊殺掌を出されてくらうときがあるためこれは最後の手段だ。



ザックリやろう。

VS リョウコ　小足↓スパイラルが基本

タイトル通りでOKだが、たまに大足払いで転ばされたりする。そこで、一度スパイラルで倒したら、小船↓大キックパターンに持ち込んでもよい。



シャッシャッ、ヘイ跳べい！

VS C・キッド　立ち小パンチで跳ばせよう

始まるや否や立ち小パンチを連打する。この連打は途切れなく行うこと。すると敵キッドは大系統の技を出そうとしてパシパシくらってくれる。そしてそのうち跳んでくるのでくぐって投げるかスパイラルキックで迎撃。これを繰り返そう。

なお、小パンチ連打の間合いはスタート時より離して行うこと。でないと技をくらってしまうぞ。



ピシピシとね。

VS マッドマン　跳ばせて…ん？勝手に跳ぶよ

ためつつ立って待つと、マッドマンは跳んでくるのでスパイラルで落とす。そして大鮫ハメが使える。スパイラルは早めか、ひきつけて出さないと相討ちが多いので注意。

近づかれたらじっと待ち、スライディングをガードして投げる（逆に投げられることあり）。

近づけないようにしよう
VS エリック

小鮫で跳ばせて大キックで落としてもいいし、大鮫ハメも使えるし、遠間から跳び込むこともできる。いろいろとパターンの練習をしよう。

一気にピヨらせろ
VS マキシマム

まず跳び込む。アーモンドを撃ってきたらジャンプ大キックからの連続技→スパイラルと出すと、スパイラルが当たればピヨらせることができる。ガードされることもあるのでスパイラルは一種のカケ。

アーモンドを撃ってこないときは小キックを出せば、ライトニングタックルで返されることはなくなる。

普通に闘う場合はスライディングをガードしての投げがメインの闘い方となる。スライディングの終わりぎわだったり、目の前で止まってしまうようなときだと逆に投げられてしまうので間合いが遠いときは素早く反応して小足払いなどを出そう（難しい）。

跳んできたらスパイラル。タイミングはマッドマン同様、早めかひきつけるかどちらかで。ひきつけすぎてガードされないように注意しよう（投げられてしまう）。

ドラゴンキックを誘え！
VS ドラゴン

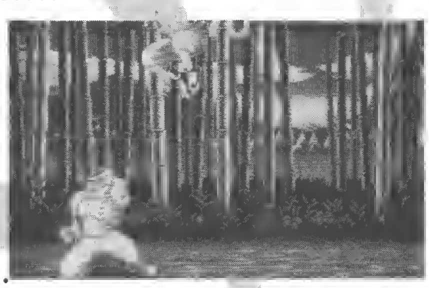
小足払い連打でドラゴンキックを誘い、反対側に行ったところをスパイラルキックで落とす。これは向きが変わることでためが解放されることを利用している。

これだけでもいいが、一度倒したら小船→立ち大キックに持ち込んでもよい。小船そのものをくらってくれることも多いぞ。

待てばジャンプの日和あり
VS ハンゾウ

待っていると自分を跳び越えていくことが多いので着地を投げて小船→大キックに持ち込める。ただし2〜3回やると間合いがつまってくるので再び待ちに入ろう。

しゃがみ小パンチをひきつけてスカらせると光龍破や烈光斬を出すことがあるので、そこを攻撃することもできる（烈光斬にはスパイラル）。



ククッ、バカめ！

基本でOKだ！
VS マッスルパワー

小船→大パンチのみでよい。小船をくらうことも多い。



まーとりあえずコレで…。



バシッとね。

ほとんどマッスルといっしょ
VS J・カーン

マッスルパワーと全く同じなんですけど…。端で待ち、覇極道をガードしてスパイラルを当てるのもいい。

待てば正義（ジャスティス）の日和あり
VS ジャンヌ

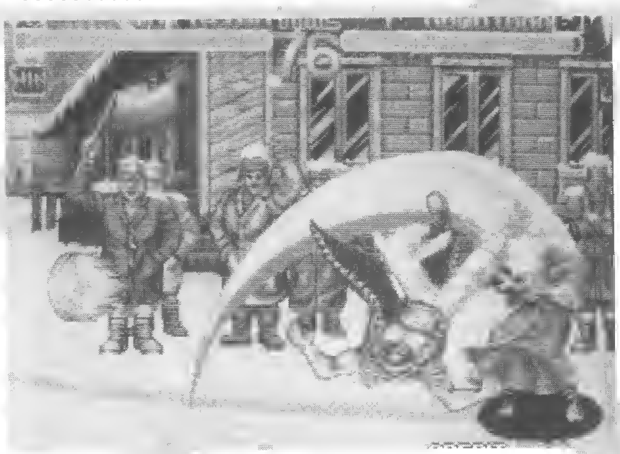
小船→大キックがきく。小船をくらうことが非常に多い。ハンゾウのようにひたすら待つと、ジャスティスソードなどを出してくるので、そこを投げ、もしくはシュラのように連続技でピヨらせてもよい。

マジック…ザクザクっとね
VS ラスプーチン

遠間から大キックで跳び込むと、空ジャンプで跳んでくることが多いので意外に蹴れる。だがこれだけでは勝つのは難しい。

有効なのがしゃがみ小パンチからのスパイラル。近くでこれをスカるとラスプーチンはファイアーボールを出そうとするので素早くスパイラルで切ろう（2回当たる）。反応が早くないとダメだぞ。一回倒したら起き上がりに跳び込んで小パンチをガードさせ、離れてスカったら同様にやろう。たまにアクセルスピンがくるので機械的にやらないように。

自分が倒されて、起き上がりに近くにいるときは小パンチを連打していればいきなりパターンに持ち込める。



うし！気持ちいー！

ハンゾウと同じっす
VS フウマ

ハンゾウとほぼ同じ闘い方でよい。しゃがみ小パンチで炎龍破を出す確率がハンゾウよりも高い。

ピヨらせろ〜い!!
VS ブロッケン

やみくもに大船連打だ。ブロッケンはよくくらってくれる。だがジャンプキックでしばしば反撃してくるので、それをくらったら歩いていって着地に連続技をたたき込んでピヨらせてしまおう。単に投げを行ってもよい。

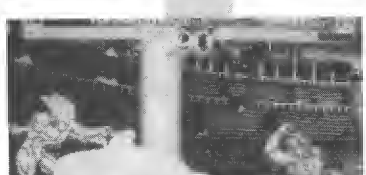
結局はパターンの数は6ってこと
VS ネオギガス

今まで通りきちんとパターンを切り換えて使えば大丈夫。落ちついていこう。

一回転はせればこっちのもの
VS ディオ

ジャンプをスパイラルで落とすか、カシカシ投げでとにかく一回転ばせて間合いを離そう。そして大鮫ハメのみ。少しアレンジして小鮫→スパイラルも可能。スパイラルのひきつけが大事だぞ（ガードされないように）。

大鮫を垂直ジャンプでよけられたら残念ながらやり直し。



こいつもこれで大丈夫なのだ。

クリアは楽だぞ！ケンカ船長

C・キッドを使う場合、注意するのはセルフディレクション。ドラゴンに対して使う技（?）だが、たとえば跳び越えていった相手を投げるときなどに、勝手にシャークナックルがでてしまうといったことがよくある。そういうときはCボタンを使うか、きちんとニュートラルにしてから投げよう。

クリアするのはかなり楽な部類に入るキッドを使わない手はないぞ。



エリック

敵を力でねじふせ追いつめよう

敵を画面の端に追いやり、連続でころばせるのが基本。その底には美しさがある。

エリック君

有効な攻撃を覚えよう

エリックは、間合いや状況によって使い分けなければいけない攻撃がとてもはっきりしていて、実にわかりやすい。

まずはその、基本攻撃と呼ばれるものを見ていくことにしよう。

主として使用する技は立ち大パンチ、しゃがみ大パンチ、立ち小キックだ。通常技はこの3つを覚えておけばぜんぜん問題ないであろう。

●立ち大パンチ

この技は最も使用頻度が高い。

立ち大パンチを使うのは、敵との間合いが遠いとき。相手の攻撃が届かない間合いならオッケー。

この大パンチ（豪快斬り）はリーチの長さが異様に長く、相手の攻撃が届かないところからもこちらから攻撃できるのが特徴。

●しゃがみ大パンチ

相手の攻撃を受けてしまいそうな間合い（足もとを狙われそうな間合い）で、このしゃがみ大パンチを使用する。

エリックは相手に近よられるのを苦手とするので、しゃがみ大パンチで押し戻すように使うのだ。

●立ち小キック

しゃがみ大パンチを出しても間に合わないぐらい近い間合い。敵と最接近してしまったときにこの立ち小キックを使う。

転ばされてしまったときなど、起き上がりに敵と密着してしまう場合が多くある。そんなときは立ち小キックを連打して間合いを離させるように努める。


こんな近いときには立ち小キック。

必殺技の使いかた

エリックの必殺技は、すべて使えるものばかりである。ロングホーン、エーギルヘブリング、ブリザードブレス。

●ロングホーン

対空兵器として使う。通常技で待って、跳んできたらロングホーン、といった使いかたができる。

このつぎのエーギルヘブリングと組み合わせて使うパターンもある。

●エーギルヘブリング

敵を跳ばせるために使用する。

普通に使っても敵にやられてしまうので、相手の起き上がり、相手に技をガードさせたあとなど、スキを見て出す。エーギルヘブリングで跳ばせたあとは、十分に引きつけてのロングホーンが間に合う。

●ブリザードブレス

この技は特殊で、一定の敵に対して離れた間合いで連発する。相手は当たるかガードするしかないのではまる。


これをガードさせてから…。


エーギルヘブリング。相手は跳んでくる。


最後はロングホーンで落としておわり。

パターン紹介

●豪快攻め

豪快斬りのみで攻めまくる方法。

転ばせたあとも同じく豪快斬りを重ねていこう。ガードされたら少し歩いて再び豪快斬り。あとはくり返し。


このくらいの間合いで豪快斬りをガードさせる。

●豪快待ち

敵が間合いに入ったら豪快斬りで押し戻して、運よく当たればOKなパターン。

跳び込まれたらロングホーンを撃てるようにしておけばなおよし。

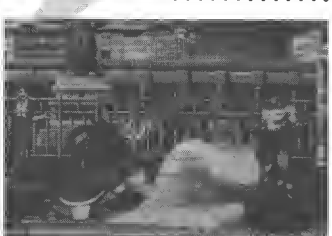
●ブリザードブレス

敵と離れてブリザードブレスを連発する方法。一定の相手のみ有効。

●ブリザードブレス～エーギルヘブリング～ロングホーン

これは見てのとおり。相手の起き上がりにブリザードブレスを重ね、続けてロングホーンを出す。すると敵は跳んでくるので、ロングホーンで落とす。3つの必殺技を使った高度な技だ。


まずブリザードブレスを重ねて…。


エーギルヘブリング。あとはロングホーン。

●当て投げ

相手の起き上がりに立ち大キックを重ねて、そのあと歩いて投げ（Cボタン）てしまう方法。

重ねるのは、遠距離の大キック。近すぎると間合いがズレて、反対に投げられてしまう。

このパターンは主にマッドマンに使うが、新キャラのキッド以外の残り4人にも一応可能。


この大キックをガードさせて…。


歩いて投げる。タイミングムズ。



VS シュラ 待ちから攻めへ

奴を一回転ばせるまでは待ちエリックでいき、転ばせたら、あとは豪快攻めで勝てる。

起き上がりに大パンチを重ねる場合、奴の足払いをくらいやすいので気をつけること。

しゃがんで待とう
VS リョウコ

このリョウコも、基本的にシュラと同じなのだが、彼女を転ばせるまでがちょっとつらい。

こいつはエリックの足もとを狙ってスライディングしてくるので、立ち大パンチで待っていると転ばされてしまう。なので、こちらはしゃがんで待つことにする。しゃがみ大パンチで待ってやればOKだ。


このスライディングがやっかい。

こいつも同じ
VS C・キッド

基本は同じ。はじめに奴はさがってシャークナックルを撃ってくるので、それさえ跳ね返すことができれば勝ったも同じだ。

当て投げを狙うか?
VS マッドマン

ピョンピョン跳びはねるのでロングホーンを当てる。転ばせたら当て投げパターンを狙っていくか、また跳んでくるのをジッと待つ。

こいつも同様
VS エリック

相手のエリックは、スタート直後に、ブリザードブレスか、エーギルヘブリングを出してくるときがある。

これをさけるために、バックジャンプorタイミングよくはね返しを狙っていこう。後者の場合はブリザードブレスが来てしまうとパーフェクトが取れない。前者の場合もエーギルヘブリングをくらう場合がある。これはカケに近い。

その後は他キャラと同様のやり方でOKだ。

追いつめれば勝ち
VS マキシマム

マキシマムは、スタート直後、アーモンドを撃つことが多いので、最初に跳び込んで大キックがいいだろう。これならライトニングタックルが来ても大丈夫。

そのあと大パンチで端まで押していけば、あとは同じだ。

すばやいので注意
VS ドラゴン

ドラゴンには待ちを中心に闘う。

ドラゴンが近づいてきたら大パンチで追い払い、跳んできたらロングホーンで転ばす。

転ばしたら、ブリザードブレス～エーギルヘブリングレス～ロングホーンのパターンが使えるぞ。


ロングホーンを常に溜めておこう。

ドラゴンと同じ
VS ハンゾウ

ドラゴンに対してと同じ闘いかたで大丈夫。

立ち大パンチをガードさせたら、すぐさまエーギルヘブリングを撃ってロングホーンとすることもできる。

ごくたまに、エーギルヘブリングを光輪渦斬で抜けてくるので気をつけよう（しゃがみ小パンチで落とす）。

待ちでブリザード
VS マッスルパワー

はじまったらまず大パンチで待ち、一回転ばせたらブリザードブレスで押すだけ。

ブリザードのみ
VS J・カーン

はじまると同時にブリザードブレスを当たるまで連発する。

転ばせたら、ブリザードブレスがギリギリ届くくらいの間合いで再びブリザードブレスだ。これだけでJ・カーンにはパーフェクト!!


ブリザードブレスはこの間合いが基本だぞ。

間合いをよーく見よう
VS ジャンヌ

ジャンヌに対しても、ブリザードブレスが有効だ。この場合もまた、当たるか当たらないかギリギリのところで出せば、ジャンヌのフラッシュソードの外から当たる。

しかし、J・カーンと違い、ジャンヌはそう簡単にくらってくれないので、当たるまでは何度も連発しよう。

ジャンプのみ
VS ラスプーチン

こいつにはジャンプ攻撃のみで闘うのが有効。はじまったらすぐに跳び込もう。

離れた間合いからのときはジャンプ大キック。近い間合いではボディプレス（レバー真下＋大キック）を使おう。


ボディプレスは、めくりもOK。使えるぞ。

ハンゾウと同じ
VS フウマ

まったくハンゾウと同じである。それだけ。

相撃ち覚悟か?
VS ブロッケン

J・カーン同様、ブリザードブレスのみで勝てる。

ただし、ジャーマンミサイルが来てしまうとくらってしまう。これは仕方がないだろう。

基本は同じ
VS ネオギガス

今までの新キャラと同じなので、一回転ばせれば楽勝。

ゴボゴボになってるときに大キック～大キック～大パンチ～大パンチと当てていけば、安全にパターンにもっていける。マッドマンのみは例外。

ハマれば快勝!!
VS ディオ

カシカシ投げ法のみでも勝つことはできるが、パーフェクトを取ることができないので×。

はじまったらまず一回カシカシ投げで投げる。

転ばしたら、ディオの起き上がりに…

立ち小キック→立ち小キック→立ち大パンチ→立ち大パンチ

これだ!この一連の動作で、ディオは最後の大パンチをくらってしまい、ハメることができる。


この小キック2発がポイントなのだよ。


さらに大パンチでディオは転び～転びへ。

もしも全部ガードされてしまっても、あせることはない。レバー後ろで溜めていれば、そのまま大パンチ連打で、ディオが跳んできたらロングホーンという技がある。

これでディオもパーフェクトが取れるぞ。



白い道着は正義の印！

リョウコ

二段背負い投げさえ覚えれば、もう楽勝さ。とにかく二段で投げまくれ～！

ももやん

クリアを目指すあなたに…まず読んでみてください

一つのゲームをクリアするには、それなりの努力が必要だ。特に、このW・H2のCPU戦などは、もっと必要だったりする。

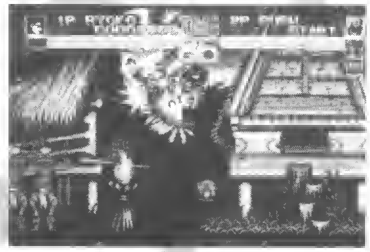
しかしそこはそれ、何とかするのがゲーメストの仕事ですから、多少の努力でクリアできるようにしてみましょう。

対CPU戦での基礎知識努力その1

まず、一番初めに覚えてほしいものは「二段背負い投げ」である。

この技さえ出るようになれば、ほとんどクリアしたも同然だ。やはり、いざというときに出せるくらいにはなってほしいが…。

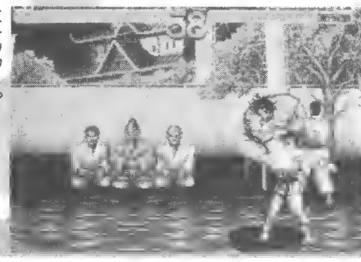
似た技で「巴空中二段投げ」があるが、ダメージが少し大きいだけで、利用価値はあまりないぞ。さらに、この技は自分と敵との位置が入れ替わるため、使いづらいかもしれない。



う～ん。使いづらい技だ…。

対CPU戦での基礎知識努力その2

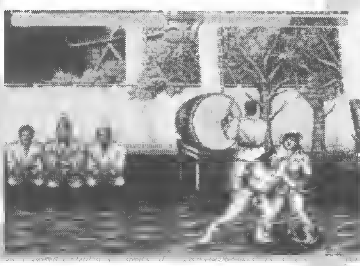
これから紹介していく攻略法で、ジャンプで跳び込むパターンがあるが、大キックが入ったら連続技を入れてほしい。連続技が入れば、体力が半分以上減るので、ぜひ覚えてほしい。連続技は色々あるが、一番簡単なのは、ジャンプ大キック→しゃがみ小パンチ→立ち大パンチ×2だ。



大キック…。



しゃがみ小パンチ…。



大パンチ×2で気絶だ！ 最後の大パンチは少し歩くのがコツだ。これなら全キャラにはいるので使いやすいぞ。

いざとなったらやってみるべし…最後の抵抗

もし負けそうになったら、これから教えることをやってみよう。勝てる「かも」しれないぞ。

まずは、スライディング二段背負い投げパターンがある。スライディングをガードさせ、二段背負い投げのコマンドをすぐに入力すれば投げられる時もある。ダッシュに反応して、投げられる時もあるが、キックボタンを早めに押せば、それは防げるだろう。



こっちから二段背負い投げだ！

もう一つは、敵が間合いに入ったら二段背負い投げをきめるパターンもある。

これは簡単で（そうでもないか）、敵が近づくのを待つだけだ。ただ、リョウコやマッスルパワーは投げ間合いが広いので注意してほしい。

パターンは色々あるよ～ VS シュラ

まずお手軽パターンで、立ち大パンチのみパターンがある。これは、大パンチ（レバーニュートラル）をひたすら出すだけだ。時々くらうが、大体は勝てる。

コツとしては、シュラをどんどん画面端に押して行く感じが良い。

他に、シュラと距離をおき、垂直ジャンプ小キックを出している。すると、誘われてダブルキックを出してくるので、着地を二段背負い投げでいいだろう。



とにかく、これだけよ。

ボタン一つで楽勝 VS リョウコ

リョウコにはシュラと似たようなパターンができる。

立ち大パンチ（レバーニュートラル）だけでいいのだ。

起き上がりに、戊殺掌を連続（ミスなし）で出していれば、勝てることもあるぞ。

ポイントはめくりにあり… VS C・キッド

まず、スタートしたら後ろに下がる。下がるときには小技を一、二発出しながら下がろう（こうするとキッドは前にくるようになる）。

キッドが前進してきたら、三角跳び大キックでめくろう。入ったら連続技をいれれば良いが、ガードされたらバックジャンプ大キックで逃げよう。

すると、遅れてシャークアッパーを出してくるので、そのスキに二段背負い投げをいれてしまおう。



まず、大キックでめくる…。



次に逃げ大キックだ…。



シャークアッパー出したね。

後は起き上がる所に、逃げ大キックを出せば、またシャークアッパーを出すので…後は同じだ。

美しいパターンで勝つー
VS マッドマン

まずスタート時によくジャンプをしてくるので、小ダッシュジャンプキックで落とそう。
着地したら一拍置き、逃げジャンプ大キックをガードさせないように出そう。するとマッドマンは垂直ジャンプ攻撃を出すので、スライディングで転ばせよう。
そして起き上がる所に、同じように逃げキックを出せば、パターンにはまるぞ。

空中投げはいかが?
VS エリック

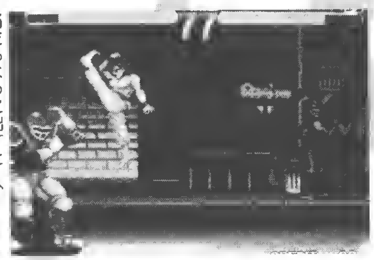
まず後ろに下がりエリックが近づいたら、立ち小キックを連続で出していよう。
エリックは、斧を振り回したり、スライディングで近づこうとするが、すべて止めてしまう。
そのうちジャンプ攻撃と、立ち攻撃を2回(3回の時もあるが…)出すので、それはすべてガードしよう。
すると近づいてくるので、そこに二段背負い投げをいれよう。これで勝てるぞ。


ほら、空中投げ!

また、エリックの起き上がる前に近づき、早めに垂直ジャンプをするとエリックも跳ぶので、そこを空中投げするのもいいだろう。

速攻で倒すか、やられるか…
VS マキシマム

まずスタートに跳び込もう。アーモンドショットを出したらしめたもの。連続技を決めて終わりだ。
もしアーモンドショットを出さなかったり、連続技が決まらなかった時は、パターンを変えよう。
パターンとしては、正面から大キックで跳び込み、ガードされたら逃げ大キックを出そう。するとリョウコの着地する所に小スライディングで近づいてくるので、二段背負い投げで決めよう。
他には、起き上がる所に当たるように垂直ジャンプ大キックを出すと、ショルダーチャージングがくることもあるので、ガードして二段背負い投げだ。


当たるように出すと…、


ハイ来たね。投げてやるか。

小足払いで…ハイ!
VS ドラゴン

スタートしたら、しゃがみ小キックをひたすら連打。すると、いつかドラゴンキックで跳び越すので、着地を二段背負い投げか足払いでOKだ。

光龍破…二段背負い投げ!
VS ハンゾウ

まず、しゃがみ小キックを出そう。すると光龍破を出すか、跳び越してくるので、どちらも着地を二段背負い投げで投げる。
二段背負い投げが2回決まったら、モードが変わるので、しゃがみ小キックからしゃがみ小パンチに変えよう。そうすれば、光龍破をよく出すぞ。

戊殺掌で固めるか
VS マッスルパワー

意外と、戊殺掌だけでも勝ててしまう。連続で出していると勝手に突っ込んで来るぞ。
それ以外では、跳び込みからの連続技狙いでも勝てるぞ。

返し技が基本です
VS J・カーン

とにかくしゃがんで待ち、小足払いか覇極道が来るのを待とう。
小足払いが来たら、大足払いを出そう。そうすれば、ほとんど当たる。覇極道がきたらガードしてすぐにスライディングを出そう。これも当たるぞ。
エリックと似たように、起き上がる所を空中投げできるぞ。


この小足払いに合わせればOK。


ガードしたらスライディングだ!

どうすればいいの…彼女?
VS ジャンヌ

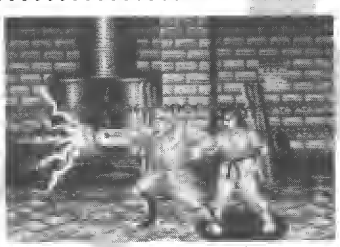
離れて、垂直ジャンプ小キックを出していると、時々ジャスティスソードを出してくれるので、着地を投げる。しかし、あまりにも効率が悪いかもしれない。
三角跳びで跳び込むだけで結構勝てるけどね。

垂直ジャンプでワッハッハ
VS ラスプーチン

スタート時に大キックで跳び込み、ガードされてもひたすら垂直ジャンプ大キックを出そう。
すると、いつかくらってくれるぞ。そうしたら、近づいて垂直ジャンプ大キックを出し続けよう。これだけだ。

間合いを見切れば楽勝よー
VS ブロッケン

まず、後ろにさがりブロッケンが近づいてくるのを待とう。ある一定距離まで来たら、小のダッシュジャンプキックをブロッケンの後ろに着地するように出そう。
するとブロッケンはスパークサンダーを出すので、そこを二段背負い投げで投げよう。
ブロッケンもエリックと同じ方法で空中投げできるぞ。

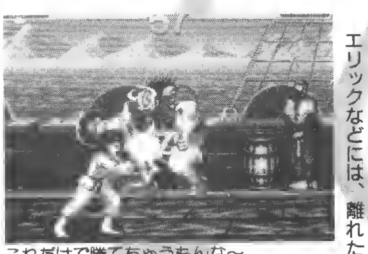

おや、そっちに出したらダメだね。

コピーはしょせんコピーよ
VS ネオギガス

ほとんど前半6人と同じだ。多少攻撃的なので、やりやすい面もある。
いやなのはマキシマムぐらいで、残りはパターンによくハマってくれるぞ。

二段背負いで…ハマらない…
VS ディオ

まずさがり、ディオが近づくまで待とう。
二段背負い投げのギリギリの間合いまできたら投げてみよう。感じとしては、間合いに入る前からコマンド入力しはじめればいいだろう。
2回二段背負い投げがきまるとモードが変わるが、運がいいと、そのまま歩いて近づいてくることもあるぞ。
他に、全キャラに通用する高度なテクニックのパターンがある。
それは、連続戊殺掌パターンだ。倒れた相手に連続して出しているだけで勝てることもあるぞ。
エリックなどには、離れた所で出しているだけでもいい。


これだけで勝てちゃうもんな〜。



マイナーパワーをあなどるな シュラ

なんといっても足技が強すぎる。これに投げを加えて楽にクリアだ。

DON

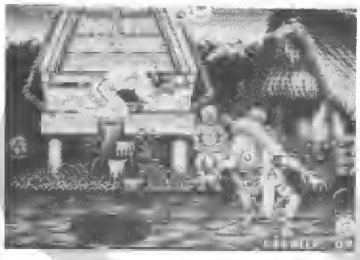
CPU戦を始めるにあたっての予備知識

ここではまずシュラの特徴のさまざまなポイントに焦点をあててみた。まずは敵を知る前にオノレを見てみよう。

●基本操作編1・操作感覚

シュラのスピードは意外におそく、おせじにも俊敏とはいえない。ただし特殊技のスウェーバックはとっさに後方向に移動できるありがたい技だ、これを有効に使っていこう。

またジャンプは某ゲームのバ○○ンのようにゆったりと低い軌道である。よっていきなり跳びこんだりするのはひかえよう。対空兵器で落とされるぞ。



シュラのジャンプはなんとなくたよりない。

●基本操作編2・通常技

通常技はシュラをプレイするにあたって軽視はできない。過去にこのムエタイ戦士を使うプレイヤーの多くがいたずらに大パンチや大キックを使いまくりながら倒れていった。君はそんなことのないように。

通常技は使う目的を考えて的確な技を繰り出そう。跳びこんできた敵には大パンチでアッパーやひじうちを、前方の敵にはキック系の技を確実に当てることが重要だ。

●基本操作編3・必殺技

シュラの必殺技は大別して2種類ある、ダッシュ系の前方攻撃パンチ技と対空系蹴り技である。これらの必殺技も使いようによっては自分の首を絞めることになってしまうので要注意だ。

基本的には攻略上必要な技はダッシュストレートと真空跳び膝蹴りの2つだけだ。出すときはダッシュストレートは大で、真空跳び膝蹴りは小で出そう。

基本パターンをまず頭にたたきこめ!

このゲームのCPUキャラはオツムは少し弱いが反応だけは人一倍のモノを持っている、ということはそれを利用してパターンを作ってやればいいって訳だ。

ここでは全キャラに通用するパターンを紹介していこう。

パターンその1・蹴りのみでOK!パターン

シュラの立ち小キックは出るのが早く、また攻撃判定も大きいスグレ物である。これを使わないって手はないよね。

基本的には相手の近く(大足払いがギリギリ当たるぐらいの間合いがベスト)で立ち小キックを出し、相手が反応して何かしようとする所に大足払いを出してやるだけだ。

このパターンには新キャラ6人に対して実に有効、かならずマスターしよう。



反撃をくらいにくい立ち小キックだ。

パターンその2・急降下爆撃隊パターン

相手と遠い間合い(両者とも画面端ってのが好ましい)で真空跳び膝蹴りを出し、降下時に相手と重なるようにする(実はこの間合い調節がムズいのだ)。

そして着地後に小足を連打するのだ!当たれば2回出して大足払い、防御されたら小足を連打した後スウェーバックで逃げよう。このパターンはハンゾウ、フウマやブロッケン、J・カーンなどに有効だ。



某ボ○ゲーとはちがうよ(あぶね～!!)

パターンその3・タイガークローガードさせ～るパターン

タイガークロー(大で出そう)をガードさせてその後に小足払いを空振りさせて大足払いを出すパターンと、ガードさせた後いきなり大足払いを出すパターンがある。

前者はラスプーチンやブロッケン、マッスルパワーに使い、後者はハンゾウ、フウマに使える。



よしよし、この後小足、大足いろいろあるよ。

これらのパターンを織りまぜながら、いよいよキャラ別に攻略だ。

CPUをだましてやろう VSシュラ



基本的にはパターン①でいい。立ち小キック連打でも大足払いで転ばせてもいいが、間合いを少し広めにとっておこう(大足払いがコワイ…)。

少し離れた場所で垂直ジャンプ大キックを出してダブルキックを誘って投げるもまたよし、ダブルキックで迎撃もまたよしだ。



ダブルキックが当たるなんて…ウルウル。

余裕でパーフェクトだぜ VSリョウコ



この人は立ち大キックに反応してパンチや足払いを出すのでそこを大足払いで転ばせてやろう。間合いは当然大足払いがギリギリ当たるぐらいで(以後これを「大足払い間合い」と表記)。

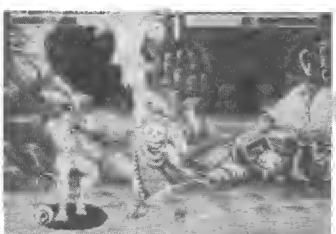
また画面端で逃げジャンプ大キックのみ(垂直ジャンプはダメ)という横着パターンもある。

跳んだらラッキー VSC・キッド



まずスタートしたら立ち小キック連打、これだけでも勝てるが芸がなさすぎる。

キッドがとびこんできたら立ち大パンチのアッパーで迎撃してすぐに後ろに少し下がって垂直ジャンプ大キック。するとシャークアッパーを出すのでそこを投げて再びジャンプ大キック投げでOKだ。



キッドさんどこみてんですか?

狂人はカッコよく倒そう VSマッドマン



スタート時の間合いを常に保ちつつ(スウェーを有効に使おう)とびこんできたら即真空跳び膝蹴りを出す。さすれば上り、下りとも当たって狂人を天国へといざなわん。

斧の恐怖にビビるな
VS エリック

まずスウェーバックでどんどんバックして画面端に位置させる。そこで立ち小キック連打してやるのだ。ここでレバーを左に引いておく（ガード方向ね）のがポイント。エリックがとびこんできても立ち大パンチ（ひじ）で返せるぞ。基本パターン①でもよい。



ひじで100%返せるぞ。

使うはヒザのみ
VS マキシマム

スタートしたら垂直ジャンプ小キックを連続して出す。するとアーモンドクラッシュかライトニングタックルをしてくるのだが、ライトニングを出したらしめたもの、つかず離れずななめジャンプ小キックでパーフェクトだ。ただし1人目の時は大足払い間合いで大足払いのみパターンでいっても可。



ワーヒー2のビデオにものってるぞ ヘイッ！

ドラゴンキックをポイッとね
VS ドラゴン

ドラゴンに対してはしゃがんでの小技連打でドラゴンキックを誘ってやる。

注意点として、ドラゴンキックでこちらをとびこしたドラゴンを投げる際にCボタンで投げようとするとセルフディレクション機能が働いてしまってタイガーファングが出てしまうぞ。

やっぱ基本が一番
VS ハンゾウ

基本パターン③で攻めよう。タイガークローをガードさせて大足払いを出すと光龍破を出すかこちらをとびこえる、そこを投げてやるだけだ。

たま〜に光龍破が当たってしまうこともあるのでパーフェクトはツライキャラだ。



バカでござる（ハンゾウ談）。

アッパー度ナンバー1
VS マッスルパワー

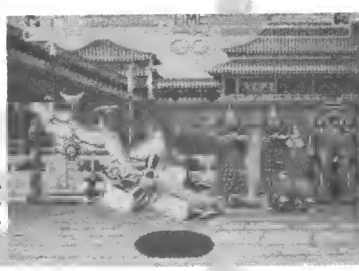
ジャンプ大キックをメインに大足払いをまじえるだけで何の苦もなく勝てる、マッスルボンバーがきたらガード後すぐに投げること。

基本パターン②でも楽に勝てるぞ。

覇極道を待つべし!
VS J・カーン

中間距離でとにかく待つ。すると覇極道で突っこんでくるのでバックジャンプしての大キック（反応が早ければこれが当たる）から小足払い2回→大足払いのワンセットを入れてやろう。

垂直ジャンプ大パンチだけという手もあるが今イチ効率が悪い。



はきよく…それジャンプだ。

サギパワーを迎え撃てるか?
VS ジャンヌ

ジャンプ大キックでとびこんでワンセットを入れてやろう。1回転ばせたら彼女の起き上がりにうまく後ろに回りこむようにとびこむと、フラッシュソードを出すのでそこを投げるのもいいぞ。



はいはいこの後投げね。

つかみには要注意
VS ラスプーチン

基本パターン③で攻めるのもいいのだがうまいとびこみ方がある。

遠距離で待っているとラスプーチンがしびれを切らして前進してくるので少し前に歩いてすぐジャンプ大キックからワンセットを入れる。入ったら再びそれをくりかえそう。

ハンゾウと違うパターンで…
VS フウマ

ハンゾウとまったく同じ攻めでOKだがそれじゃつまんない、そこでゆかいなパターンを。

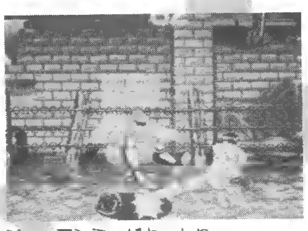
まずフウマを端に追いつめて転ばせる。奴の起きあがりにダブルキックを重ねてやると奴はなぜか反撃をしない。そこにワンセット入れて再びダブルキックだ。タイミングと間合いがムズいが美しいぞ。



こんなところにも…ダブルキックは美しい。

ダッシュはタブーに…
VS ブロッケン

さあ、こいつはシュラの最大のライバルだ。こいつのためにあるパターンを使って逆にこのライバルをいじめてやろう、基本パターンは②だ。もし小足払いがガードされたときは1発空振りするまで小足払いを出して、すぐに大足払いだ。ジャーマンミサイルを出そうとしてくらってくれるぞ。



ジャーマンミ…バキッとね。

要は新キャラの復習
VS ネオギガス

シュラの時以外はなんらあわてることはない。おちついてダメージを与えよう。

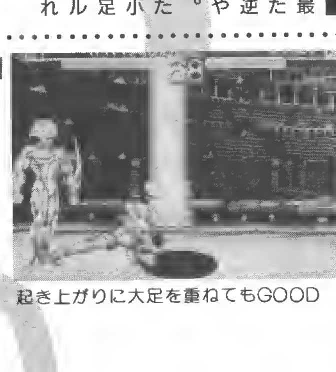
シュラの時だけはえらく攻撃的でとびこんでるので真空跳び膝蹴りで逃げよう。

勝つならやっぱ例のアレ
VS ディオ

こいつにはやっぱりカシカシ法で投げてしまうのがいいだろう。なぜなら、普通にやるとかなりつらいからだ。

まともにやるなら立ち小キックでスライディングをさそって1発目をわざとくらって投げる。消極的だが一応勝てるぞ。

ムエタイの美を追求しよう



起き上がりに大足を重ねてもGOOD

シュラは前半6人には異様に強いが旧キャラには手こずる。そんな中でも美しい技を出した時は「あぁっシュラやっててよかった!!」と思うにちがいない。とにかくダブルキックとムエタイキックにつきる。この2つの技を使って美しいプレイをしてあのエンディングを拝もうではないか。

特にネオジオユーザーはあそびプレイに精進しよう。



マッドマン

神の声を実現させるザマス

マッドマンらしい変なパターンを駆使して、神の前に出る敵を倒してしまえ。

F-GLD

神に仕える身である、精霊ファイター、マッドマン。そんな彼にふさわしい闘いかたを伝授しよう。

マッドマン使うなら、まずは操作に慣れるのだ

マッドマンの動きはとにかく変。スピードは少々遅く、ジャンプはスロー。攻撃なんかは技が多彩（その辺は操作説明のページを見て覚えておいてね。まずはこのとても奇妙な動きに慣れるのだ。

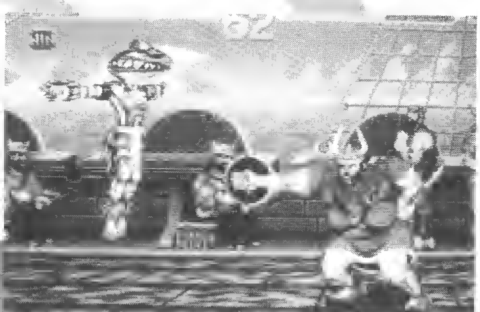
パターンは重宝だできるだけ楽に倒すザマス

マッドマンには闘いをできるだけ簡単かつ迅速に行えるパターンがたくさんある。まずは次に挙げるパターンを神の声と思って覚えてくれ。

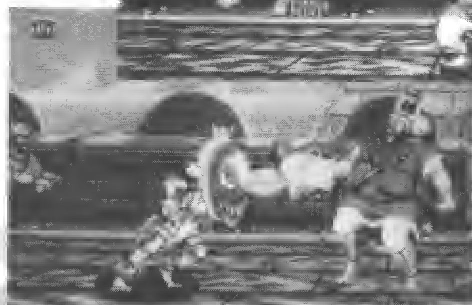
対新キャラ6人用究極兵器MJパターンザマス

敵を操って攻撃する、という精霊戦士にふさわしい闘いかたがコレだ。やりかたは中間距離でマッドジャイロを出して敵の小パンチを誘い、そこに進み精霊アタックを当てるだけ。リョウコを除く新キャラ6人、そしてあのディオすらはめてしまえるのだ。

キャラによってはちょっとパターンを変えるとさらに楽に倒せるぞ。



このくらいの距離でマッドジャイロを出そう。

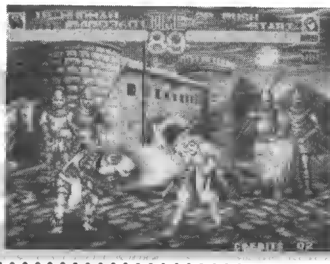


そして進み精霊アタック。敵によってはスライディングなどでもいいぞ。

皆、精霊をさけるのだマッド賞金パターンザマス

これは他のキャラでもある飛び道具で相手を飛ばせて対空兵器で落とすというもの。飛ばせるのはもちろんマッドマンアタックの小。落とす技はサイド仮面アタック、仮面アッパーやマッドジャイロなど。ほとんどサイド仮面しか使わないだろうが…。

できるだけ敵と自分を端と端にしてからパターンにはめよう。



飛ばせてバチン！と。

仮面で引っぱたけ！引っ付きパターンザマス

とにかく垂直ジャンプ大パンチで相手にぴたりと引っ付くだけ。間合いが離れたなら前方斜めジャンプ大パンチで追ってやろう。

一度くっついたら二度と離れないようにする…これが鉄則だぞ。



敵にくらい投げされないようにほんの少し離れてジャンプしよう。

何も考えずに突っ込め！精霊突っ込みパターンザマス

ホントに何も考えずに進み精霊アタックを出すだけ。前半面や後半のマキシマムなど簡単に決まってくれるぞ。

パーフェクトは確実に取れないものの、たまには変わった倒しかたで倒そう…というときくらいに使ってくれ。



何も考えずに突っ込むだけ。前半では有効。

あなたのマッドマンライフを快適にする連続技

これはパターンというわけではないが、敵のスキに入れる連続技を伝授しておこう。

例えばCPUハンゾウが光龍破スカッたあ…てなときにただ投げるのでは面白くない。そこで仮面頭突き（2発）→小足払い→大足払い（スライディング）と入れよう。すると相手は気絶してしまい、再び連続技を入れることで一気に相手の体力を奪ってしまえるぞ。

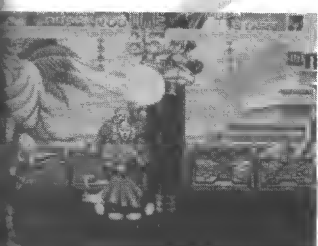
それではこんなところでキャラ別に攻略してみることにしよう。

さしたる問題な〜し VSシュラ



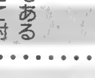
MJパターンにはまってくれるのだが、進み精霊アタックをガードされることが多いのでマッドジャイロを2回やってから進み精霊アタックを当てるといい。

後半に出て来るシュラにはジャンプしてダブルキックを誘おう。そしてダブルキックの着地にガシガシと連続技を…。



ジャンプでダブルキックを誘おう。着地にはタイミングを計って…。

引っ付くのぉ〜 VSリョウコ



引っ付きパターンでOK。でも常に引っ付いてなくても、ずーっと垂直ジャンプ大パンチを出しているだけでもいい。リョウコが戊殺掌さえ出してくれれば何も問題はない。前半に出て来るリョウコはあまり戊殺掌を出さないので気を付けよう。

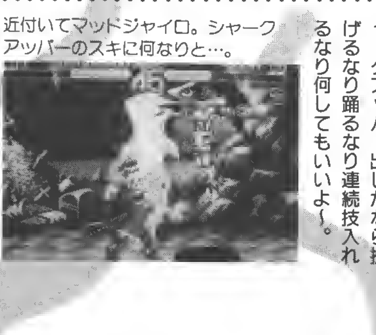
MJのトリコ VS C・キッド



やはりこいつもMJパターンに。ちょっと動きが厄介なのでMJパターンは進み精霊アタックからはめよう。

あとMJパターンを改良して、マッドジャイロ→近付く→マッドジャイロ…と繰り返してキッドに近付いてシャークアッパーを出させよう。シャークアッパー出したなら投げるなり踊るなり連続技入れるなり何してもいいよ〜。

近付いてマッドジャイロ。シャークアッパーのスキに何なりと…。

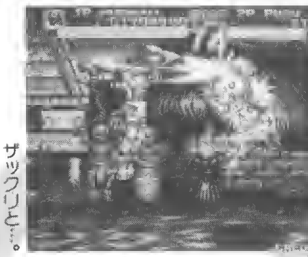


マッドジャイロのみでOK VSマッドマン



こいつもやはりMJパターンでOK。それどころかマッドジャイロのみで勝ててしま

う。コツとしては一度転ばせたら、起き上がってからほんの少し待ってからマッドジャイロを出す。CPUマッドマンが小パンチ連打するようなら、3回目が終わった後にマッドジャイロを出そう。ザックリと決まってくれるハズだぞ。



ザックリと…。

斧と波にさえ気を付ければ… VS エリック

やはりMJパターン。エーギルヘブリングにさえ気を付ければパターンにはすんなりはめられる。

あとエリックの特徴を利用したパターンもあるぞ。中間距離で垂直ジャンプをするとエリックが跳んで来るので、そこをダッシュキックで落とす。もしダッシュキックがエリックを抜けてしまったら投げてしまおう。MJパターンの作業につかれた人はやってみよう。



投げたほうが確実かも。パターンにしてみよう。

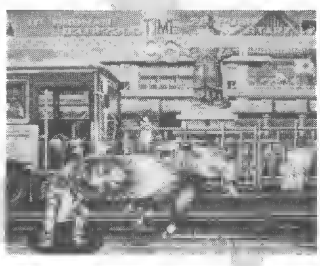
アーモンド怖い… VS マキシマム

う～ん、MJパターンってかんじではめよう（何のことやら）。

例によって楽なパターンを。マキシマムとちょっと近めの位置からバックジャンプをしてライトニングタックルを誘おう。そして投げor連続技を入れてあげるのだ。そうそうマキシマムが一人目とか前半に来るとあまりライトニングタックルがこないことを覚えておこう。

ついに黄金パターンの出番 VS ドラゴン

まずはドラゴンと距離を離してマッドマンアタック。そしてドラゴンが跳んで来たらサイド仮面ヘッドバットで落とす。ドラゴンと自分の位置が端と端になるようにするとパターンにはめるのが楽だぞ。



素早いドラゴンにはサイド仮面の先っちょを当てるようにしよう。

ホイホイっと… VS ハンゾウ

ハンゾウに近付いてしゃがみ小パンチを連打しよう。するとハンゾウは光龍破を出すか、ジャンプして跳び越えるかのどちらかをするはず。その落ちぎわを何なりと…。



さぁ光龍破出したぞ～。

黄金パターンでOK VS マッスルパワー

マッドマンアタックで飛ばせてサイド仮面ヘッドバットか早めの進み精霊アタックで落とそう。近付かれないことだけに気を付けてくれ。もし近付かれたならサイド仮面を連続で出して間合いを離してしまおう。



距離が離れたときは進み精霊アタックを早めに出そう。

気を付けるのはゾーキンのみ VS J・カーン

マッスルパワーと同じく、飛ばせてサイド仮面か進み精霊アタック。近距離でマッドマンアタックを出すと、ゾーキンが来ることがあるので気を付けよう。

どうしてもまずいときは、画面端を背に待とう。そしてJ・カーンが覇極道を出して来たらガードしてはね返りをダッシュキックで返そう。

攻めても可、待っても可 VS ジャンヌ

黄金パターンでもよいのだがジャンヌはオーラバードで応戦して来るのが多いので、飛ばせるにはちょっと時間が必要。それならばちょっと端でしゃがんで待とう。そしてジャスティスソードを出してきたなら着地を投げよう。

とにかく引っ付くのだ VS ラスプーチン

黄金パターンが効かないため、引っ付きパターンでいこう。近付くとつかまれたりするので常にほんの少し離れて引っ付こう。

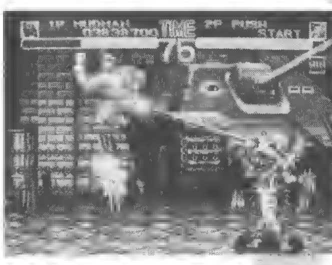
ハンゾウと同じ VS フウマ

ハンゾウと同じく、しゃがみ小パンチ連打で炎龍破や跳び越してきたところを投げたりしよう。

強敵ザマス!! VS ブロッケン

黄金パターンでもできないことはないのだが、ジャンプ大キックがちょっと曲者。そこでラスプーチン同様、引っ付きパターンでいこう。

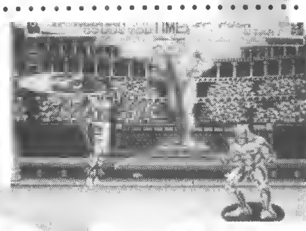
黄金パターンにするなら、くらい覚悟で近距離でやって飛ばせて着地に連続技を入れる方法やブロッケンのジャンプキックの届かない画面の端からパターンにしよう。



一度くらおうが連続技さえ入れてしまえばこっちのもん。

今までのおさらい VS ネオギガス

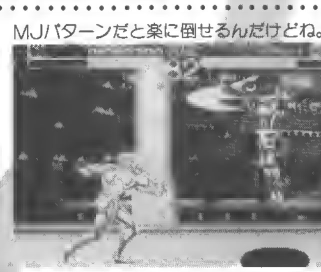
ネオギガスは基本的に新キャラ6人にしか変身しないので先ほどのパターンでOKだ。変身しているときにマッドジャイロを出していればリョウコ以外はパターンにはまってくれるだろう。



マッドジャイロ～。確率は6分の5（多少の誤差あり）だ。

たまには違う倒しかたで… VS ディオ

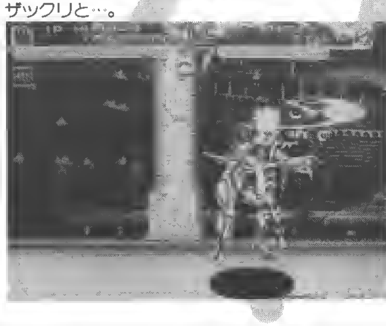
こいつには例のカシカシ法で投げたり、MJパターンにすんなりはめてみるのがよいだろう。でもマッドマンをもう少し楽しみたいという人のためにちょっと別の方法を書いてみよう。



MJパターンだと楽に倒せるんだけどね。

基本はマッドマンアタックで飛ばせてマッドジャイロで落とす。まず自分から端に行き、ディオと中間距離のところでマッドマンアタック。そして跳んで来たら落とすというワケ。ちょっと慣れるまでが難しいぞ…。

マッドジャイロはディオが真上にいるときにザックリと…。



勝利の踊りを踊れ

マッドマンでのクリアは楽だろう。ちょっと特殊な動きに慣れにくいのだが、使っていればそのうち愛着がわいてマッドマンのトリコとなるだろう。みんな使ってくれよー 使った人にしかわからない楽しさが沢山あるんだから…。



実はテクニシャン? 対CPU戦 J・MAX

きっちりとしたパターンが存在するので、見た目にも美しいMAXの闘いぶり。

KAL

MAXはパワー、リーチ、テクニック、スピード、そのすべてがそろったパーフェクトなキャラだ。練習して基本テクニックを習得すれば、1コインクリアはかならずできる

その基本テクニックとは?

対コンピュータ戦で重要になる技は、必殺技のライトニングタックル(以下L・タックル)とアンダーアーモンドショット(以下U・アーモンド)、通常技の立ち大パンチと立ち大キック、それに大足払いだ。また万能技として、ジャンプ小パンチとそこからの連続技(しゃがみ小パンチ×2→大足払い)があげられる。これらの技を確実に出せるようにすることが、MAX1コインクリアへの第1歩となる。

ではこれらの技を出せるようになったところで、いつ、どのように使えばいいのだろう?

まずL・タックルだが、対戦プレイでは対空技として活躍するが、対コンピュータ戦では、ガードさせてコンピュータに何か技を出させ、着地後そのスキを突いて攻撃する、というような、相手に技を誘発させる技として使用する。ある程度コンピュータのアルゴリズムを覚えてしまえば、前半の新キャラ6人に対してはL・タックルを出しまくって左右に行ったり来たりするだけでも勝てるぞ。

U・アーモンドショットは、相手をジャンプさせるためだけに使用する。必ず離れた間合いで撃つのだ。

そして、ジャンプしてきた相手キャラを撃墜するのに使用するのが立ち大パンチ、大キック、大足払いだ。いずれも多少、間合いが開いていないとだめなのだが、そもそもU・アーモンドで飛ばせて撃墜するパターンは、互いが離れているときに使用するパターンなので、これに関してはさほど問題はない。

最後にジャンプ小パンチについてだが、これは主に後半の旧キャラの一部に対して効果を発揮するが、それ以外の場面でも、間違ってジャンプしてしまったときや、乱戦になってどうしていいかわからなくなったときなどに出すと、意外と役立ってくれる。

性質上は、攻撃判定が広く、相手の出した対空技を消してしまう、つぶしてしまう技、と覚えてもらえば結構。

それでは各キャラ別攻略、いってみましょうか。

VS シュラ 強敵だ。しぶとくいけ

なかなかパターンにはまってくれず、苦戦は必至。

バックジャンプで大パンチをだし、ダブルキックを誘って着地点を大足払いで転ばせよう。あとはシュラの起き上がりに、ほんの少しだけ遅らせてアーモンドショット(上のほうだよ)を撃つと、シュラはジャンプしようとして当たってくれる。タイミングは難しいが、以後この作業を繰り返すだけで倒せる。

あと、こちらの立ち大パンチの先を当てるようにして出していると、結構くらってくれる。間合いがピッタリならこれだけでも勝てる。簡単なのがウリの方法だ。



起き上がりに合わせて、ちょい遅めにアーモンドショット。



離れた位置から立ち大パンチ。近いとやられちゃう。

VS リョウコ 華麗なパターンで完勝を!

対リョウコ戦は、L・タックルを使った美しいパターンがある。

まずスタートしたらバックジャンプ大パンチを出す。なぜ大パンチを出すのかというと、接近してくるコンピュータリョウコを一瞬ガードさせ、そのまま近づいてくるのを阻止するためだ。

次に、着地したらすぐ、L・タックルを大でだそう。するとリョウコの上を跳び越えて、画面反対側の端までいく。着地するときには、こちらの技に反応して、リョウコが戊殺掌を反対の方向へ出しているので、歩いて近づき画面端のほうへ投げてしまう。

あとは、リョウコが起き上がると同時にL・タックルを小で出し、戊殺掌を誘って着地と同時に投げる。これを3、4回やればパーフェクトだ。

戊殺掌をこちら側へ出してくるときは、間合いがずれている証拠でもある。こういうときはしゃがみ小パンチで引き放し、再びL・タックルにもっていこう。

もっと楽に勝ちたい人は、L・タックルだけを出しまくろう。これだけやってても実は勝てるのだ。



バックジャンプ大パンチから、着地と同時にL・タックルを大で出す。



すると戊殺掌を反対側へ出してくれるので、歩いて近より…。



壁方向へ投げる。

VS C・キッド 同じような方法でOK

スタートしたら、一瞬遅らせてL・タックルを出す。するとキッドの大足払いか跳びこみに命中する。

あとはキッドが起き上がる直前に、キッドの頭の上を跳び越してシャークアッパーを撃たせ、その間に背後から近づいて壁方向へ投げてしまう。



L・タックルを当てるところから始まる。とにかく当てろ。

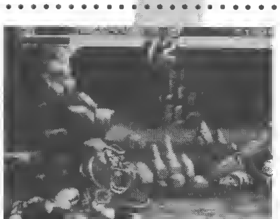
以上の繰り返しでC・キッドはパーフェクトで倒せる。

乱戦になってしまった場合は、キッドが近づいてくるのを待って大足払いをガードさせ、すぐにL・タックルを放つと当たってくれる。大足払いガードさせ→L・タックルはワンセットで覚えよう。



起き上がるときに、跳びこすだけ。

またキッドが画面の一番後ろまで下がっていったら、必ずシャークナックルを出してから前進してくる。このとき、シャークナックルを跳びこして、前進してくるキッドに、ジャンプ大パンチとそこからの連続技を入れることができる。覚えておこう。



ここから、パターンにもっていく。

VS マッドマン L・タックルですべて撃墜

普通に立って待ち、遠間から跳び込まれたらバックジャンプ大パンチをカウンターで決める。

近間から跳ばれたら、L・タックルで確実に落とし、歩いて近づかれた場合も、L・

タックルをガードさせて画面の反対側まで逃げてしまおう。


離れていれば、逃げ大パンチを使って空中で撃墜する。

大パンチ→連続技でストレス解消
VS エリック

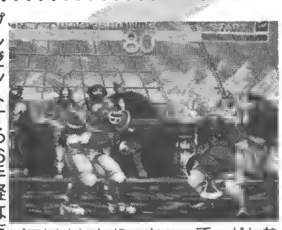
ここまでに溜まったストレスを一気に解消させる、見事な方法がある。

スタートしたら、立ち大パンチをガードさせる。そのまま立ち大パンチをガードさせ続けながら少しずつ距離を離していき、対シュラ戦のときのように、立ち大パンチの先端をかすらせるようにして直接当てる。連続して4発当てればコンピュータエリックは気絶するので、その後は自分好みの連続技でフィニッシュすればいい。もしこの連続技を失敗したりして倒せなかった場合でも、離れた間合いでの立ち大パンチを覚えていれば大丈夫だろう。


このように、大パンチが届くか届かないかくらいの距離で出す。

他にも、やはり遠間からおもむろに跳びこんで、そのままジャンプ大パンチを入れ、すぐ逃げジャンプ大パンチをプレゼントするお手軽な方法もある。

なお、コンピュータエリックは、キッドと同じように後ろへ下がったらブリザードプレスかエーゲルヘブリングを出してくる。気をつけよう。


ピヨリましたね。さぁ〜て、どんな連続技を叩き込むかな。

同キャラ戦が一番美しい?
VS マキシマム

美しいパターンが存在するので解説しよう。

スタートしたらすぐ、L・タックルを確実に出す。するとコンピュータMAXの技に命中するので、次に起き上がりに合わせるようにして早めにバックジャンプ小パンチを出し、着地と同時にL・タックルを再び出す。するとまた相手の立ち大パンチかアーモンドショットかスライディングに引っかかるので、また起き上がりに合わせてバックジャンプからL・タックルを出し……とこの作業を繰り返していく。決まれば非常に格好いいので、ぜひ一度はためしてみてくれ。

よくわからない、という人は、中間距離から(遠間ではダメだぞ)L・タックルを単発で出しているだけでも勝てるので、最初のうちはこっちのほうがいいかも。

このキャラにも遠くからの立ち大パンチが当たるぞ。


起き上がりにバックジャンプ小パンチ。タイミングは早め。


で、着地と同時に再びL・タックル。見事に命中する。

速さを殺してしまえばいいのさ
VS ドラゴン

ジャンプ小パンチで跳び込む方法が実に有効だ。うまくすれば、着地でしゃがみ小パンチ×2→大足払いのお手軽連続技が入ることもある。

一応、U・アーモンドで飛ばせて立ち大キックで落とす方法が効くが、ドラゴンには無理に狙わず、やはり小パンチで跳び込むのがいい。

あせると負けだ
VS ハンゾウ

近い間合いのときは、しゃがみ小パンチをタイミングを見て一発一発きちんと出し、ハンゾウが光龍破を出したら投げか大足払いで転ばす。そうして距離をあけることができたら、U・アーモンドで飛ばせて立ち大キックで落とす法の黄金パターンにもっていこう。


遠間で、それもかなり早めに出さねばならないU・アーモンド。

黄金パターンの練習台?
VS マッスルパワー

始めは立ち大パンチなどで距離をあけ、十分に間合いが開いたらU・アーモンド→立ち大パンチの黄金パターンにはめる。

M・パワーと通じる部分がある?
VS J・カーン

まるっきりマッスルパワー戦と同じ方法でいい。ただ、ときどきU・アーモンドを覇極道で抜けてくることもある。


とばせて落とす法のえじき。

うまくいかない場合は、立ち大パンチの先を当てる法か、小パンチで跳びこむ法で闘おう。

女王様って誰のことだい?あ、君か
VS ジャンヌ

他の旧キャラの例にもれず、彼女もU・アーモンドで飛ばせて立ち大パンチで撃墜する方法に見事にハマってくれる。

ただ引き離すまでが意外と困難かもしれない。そんなときにはジャンプで小パンチからの連続技だ。とにかくU・アーモンドを撃つチャンスを待とう。

あまりに手がたい
VS ラスプーチン

最初から最後までジャンプ小パンチだけを出していく。一度リードされると、逆転するのにひと苦労するので、タイムオーバー覚悟でこの技だけで跳び回ろう。


つまらないラスプーチン戦。左右に行ったりきたり。

ハンゾウよりはハマりやすい
VS フウマ

何から何まで対ハンゾウ戦と同じでいい。ただし、なぜかフウマに対しては、多少無理してU・アーモンドを撃っても大足払いが間に合うので、ハンゾウよりは黄金パターンにもっていきやすいはずだ。


跳んできたら立ち大キックで返す。

一応飛ばせて落とす法だが…
VS ブロッケン

つらい相手だ。近間の場合はジャンプ小パンチで闘い、画面の両はじくらいまで離れたらU・アーモンド→立ち大パンチで迎撃する。ただしほとんどが相打ちになってしまう。残念。一応、引きつけての大足払いだけでも勝てるぞ。

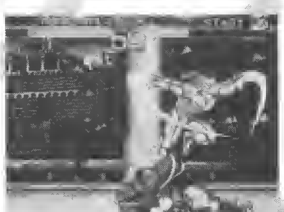
新キャラ戦を再び
VS ネオギガス

要するに新キャラ戦をもう一度やるだけだ。距離を広くとっておくということだけに気を配ること。

カシカシ法、やるしかないよ
VS ディオ

もうカシカシ法に神経を集中するしかない。

ディオのジャンプ引っかき攻撃だけは大足払いで返せるぞ。


このグラフィックが見えたら大足払いだ。

美しいパターンが多いのがいい

コンピュータ戦MAXは、カチッと型にはまったパターンが多いのでやってて楽だ。練習すればすぐにできるようになるので、さっそく始めよう。

これを読まずに対戦はできない
W・H2（ワールドヒーローズ2）対戦ワンポイント・チェック&ダイヤグラム

対戦プレイにおけるワンポイントアドバイスをまとめてみたぞ。ダイヤグラムとあわせて読んで後のキャラ別攻略の参考にしてくれ。

DON


こうしたほうがはね返しやすい、ちなみに飛び道具は一定時間はね返していると消えるゾ。

はね返しテクはこう使うべし!

もうみんな知ってるかもしれないが、飛び道具はね返しテクニックについてもう一度まとめてみた。

・はね返しはガード姿勢になってから0・3秒の間有効
飛び道具をはね返す際は当たる直前にガードすることが大切、時間で判定が決まるため大小の飛び道具をまぜられた際は要注意だ。

・レバーニュートラル↓しゃがみガードでより楽に返す
読者のみんなも経験的に立ちガードよりしゃがみガードのほうがはね返しやすいと思ったことのある人がいるんじゃないかな?これは理論的に説明できるノダ。

はね返しに失敗するのは大抵の場合ガードが早すぎてそのままガードしてしまうよね。

しかし、しゃがみガードが立ちガードより当たり判定が大きいのを利用して立ち↓しゃがみガードすると一瞬早く飛び道具が当たることになる、よってはね返しやすくなるってワケだ。

・見かけはずっとガード、でもはね返しはできるんだ
たとえばハンゾウにジャンプキックで跳び込まれてそれをガードし、その後しゃがみジャブ2回→大足払いキャンセル烈光斬と出されたとする。大足払いをガードしたら大抵の人はそのまま烈光斬もガードしてしまうだろうが、実はこれもはね返しOKなのだ。

やり方は簡単で、大足払いをガードしたらすぐレバーをニュートラルにして再びガードする。一見ガードしっぱなしなのだがソフト内部的にはガード解除されているのではね返しが可能となるのだ。

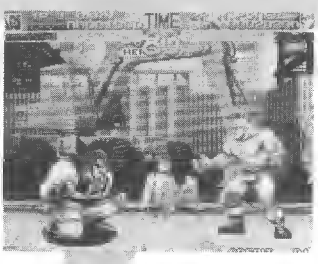

ここからキャンセル烈光斬を出されてもはね返し可能だ。

溜め持続技をうまく使え!

ワーヒー2では前作と同じように溜め技を出すときにレバーを一瞬溜め要素方向から解除してもすぐにまたレバーを入れることにより溜めを持続できるテクニックがある。

このテクニックはジャンヌやJ・カーン、キッド、エリック、シュラを使ううえでは不可欠なテクニックといえる。

コツとしては、例えばジャンヌのフラッシュソードを歩いた後出してやる場合は、下方向（しゃがみガード方向が望ましい）に溜め始めた後、レバーを前↓下↓前↓下と小きざみに入れて前に進み、出したいところでレバー上+Bボタンで0Kだ。このテクニックはさまざまな応用が効くのでぜひがんばってモノにしてほしい。


カクカクした動きをしてる奴には注意!

投げ返しをキチンと身につけるべし!

投げ返しは6回目までしかないため最終的には投げをしかけた側が勝つのだが、とっさに投げ返しができるとやはり心強い。確実にできるようにしよう。

また巷によくいる投げハメ君に対しては、起き上がりに投げをしかけてくる奴には少し早めにレバーを入れながらAボタンを押しっぱなしにして投げ返す。マッスルパワーのマッスルボンバーからのトルネードはマッスルボンバーをガードしてすぐに投げ返せる、覚えておこう。

基本的にはハメは少ないぞ。


リョウコの戊殺掌からの二段背負いだけは少し返しづらい。

ワールドヒーローズ2 対戦ダイヤグラム

マイキャラ ＼ 相手キャラ	ジャンヌ	キッド	ドラゴン	エリック	マッドマン	ハンゾウ	フウマ	J・MAX	J・カーン	リョウコ	シュラ	ラスプーチン	ブロッケン	M・パワー	順位（ポイント）
ジャンヌ		6	6	6	7	7	7	8	6	6	6	7	7	7	① 86PTS
キッド	4		5	6	7	6	6	5	5	6	5	7	6	7	② 75PTS
ドラゴン	4	5		6	5	4	4	6	5	6	6	6	7	7	③ 71PTS
エリック	4	4	4		5	6	6	5	6	6	6	3	6	7	④ 68PTS
マッドマン	3	3	5	5		5	6	5	6	5	6	6	6	7	④ 68PTS
ハンゾウ	3	4	6	4	5		5	4	5	5	6	7	6	7	⑥ 67PTS
フウマ	3	4	6	4	4	5		4	5	5	6	7	6	7	⑦ 66PTS
J・MAX	2	5	4	5	5	6	6		5	5	4	4	5	7	⑧ 63PTS
J・カーン	4	5	5	4	4	5	5	5		5	5	6	4	6	⑧ 63PTS
リョウコ	4	4	4	4	5	5	5	5	5		6	5	5	6	⑧ 63PTS
シュラ	4	5	4	4	4	4	4	6	5	4		5	4	7	⑪ 60PTS
ラスプーチン	3	3	4	7	4	3	3	6	4	5	5		5	8	⑪ 60PTS
ブロッケン	3	4	3	4	4	4	4	5	6	5	6	5		6	⑬ 59PTS
M・パワー	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	4		⑭ 41PTS

発売4カ月・ダイヤグラムはこうなった

さて、表を見てもらえば分かるだろうが、トップはジャンヌ、小スラを攻めと守り両面に使えるのは強い。2位のキッドは少々扱いづらいもののキチンと使えば（特にヤクザキックとスパイラルは重要）かなり強力なキャラとなる。

ハンゾウとフウマは性能がいくぶん違うものの、ダイヤグラムにする上での差は結局あまりなかった。

各キャラの細かい技は各攻略ページを参照してほしい。中にはかなりひどい技もあるがここではあえて公開していないものも多くある、公開してある技にもやはりひどさは変わらないもがあるので、そのあたりを使う、使わないはプレイヤー諸君の良識にまかせよう。



ハンゾウ

風魔忍者? フン、眼中にないね!!

2段ジャンプを駆使して対戦相手をパニックにおとしいれるのだ!!

FRS-N.O

進歩したぞ!! 修業の成果

前作ワールドヒーローズの闘いから、さらなる修業をつんで帰ってきたハンゾウ。

ここでは、前作との違いを見ていこう。

●烈光斬

前作よりも、スキが小さくなったようだ。小と大の使いわけは実は重要。ちなみにフウマより、ほんのコンマ数秒だけハンゾウのほうが硬直が長い。

●ダブル烈光斬

前作と違い、地面を滑るスライディング系を持つキャラに弱くなり、下を簡単に抜けられてしまうようになってしまった。

しかし、上方向には強くなっており、対戦相手と画面の両端に位置しているならば、ダブル烈光斬の連発だけで、相手は跳びこみにくくなる。

それだけ、今回は上方に強い。跳びこみ防止として使える技だ。



画面の両端に位置したら、ダブル烈光斬を連射。けっこう嫌なものがある…。

●光龍破

ハンゾウの、今回最もパワーアップした技がこの光龍破。

前回は、三段攻撃のジャンプ大キック→アッパー光龍破を決めても反撃されてしまったが、もう、そんなことはない!!今回は、ヒットすると相手がダウンしてしまうのだ!!

また、フウマと違い、横にブレつつ上昇するので、空中の相手にも当てやすい。



今度は倒れるぞ。

●忍法光輪渦斬

特に前作と変化なし。出し際と降り際が無防備なので気をつけたいところだ。

●レッグラリアート

今回より加わった新技。イマイチ、使い道がないのだが、三段攻撃のラストに使ったり、エリックのエーギルヘブリングを小で抜けたりするのには使える。

●Aパンチ連続技

これも今回からの新技で、相手と近い状態からAボタンの小パンチをヒットorガードさせると、そのままAボタンを連打していれば次々にちがう技を繰り出して、最後に回し蹴りでシメる、という連続攻撃ができる。しかも、1発入ったが最後、2発目以降はガードできない。また、こちらの意志で好きなときに止めることができるので、途中から跳びこんだり、足払いに切りかえたりもできる優れ技である。



とても小の技とは思えない破壊力の連続技。

休みなく攻めたてるのだ!! キャンセル技について

もう最近の対戦ゲームには必要不可欠となってきたキャンセル技。もちろんワールドヒーローズ2でもこのキャンセル技ができるぞ。

さて、実質的なキャンセル技をいくつか挙げてみよう。

●大足払い→烈光斬

主に間合いを開けるときに使う。ただし、やっちゃいけないのが、歩きながらこの技をやること。歩きながらやると、大足キャンセル光龍破になってしまう。レバーを右に入れてすぐ烈光斬コマンドを入力すると光龍破コマンドとみなされてしまうからね。気をつけましょう。

さて、このゲーム特有のキャンセルとして、相手に当てずにキャンセルができてしまうのを知っているかな?このゲームじゃなくても一応できるものの、超ムズかしいのだが、このゲームでは、フェイントとして使えるのだ。

使い方は、相手に当てないように目前で大足払いをスカらせて、キャンセル烈光斬。大足払いに反応して技を出そうとした相手は逆に烈光斬をくらうというわけだ。結構重宝するので覚えておいてほしい。



目の前で大足払いをわざとスカして…。



キャンセル烈光斬。

●アッパー→烈光斬

これは、主に、跳び蹴りをガードされたときなどに使う。

もちろん、大キックがヒットしてれば、自動的に3段になるのは言うまでもないだろう。

基本的な攻め方

では、本題に入ろう。基本を列挙してみると…

①烈光斬は近距離では多用するな!!

これは、相手のはね返しを考えてのこと。逆に、はね返ししか狙ってない相手には、小と大の烈光斬を撃ち分けてはね返し失敗を誘え。

②2段ジャンプを多用せよ

こんな技使えるのはハンゾウとフウマだけ。これほどおいしい技はどんどん使うのだ。

1段目と2段目はどの方向の組み合わせも可なので、跳びまくって相手を混乱させよう。



二段ジャンプでヤクザキックをスカセ!!

③ピヨらせ技を覚えろ

これは、ハンゾウの専売特許。その技とは…

ジャンプ大キック→立ち小キック→しゃがみ小キック→レバー入れ大キック

これを相手に入れると気絶させることができる。なぜハンゾウのみかというと、同じことをフウマでやってもなぜかピヨらないのだ。

これらのことを念頭に、頂点をめざしてみよう。

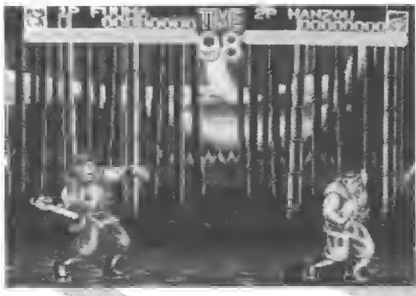


これだけ違う、ハンゾウ&フウマ

ハンゾウのところで、技の大まかな前作との違いを書いたので、ここでは、ハンゾウ&フウマの違いを見てみよう。

●烈光斬と烈風斬

一見同じレベルの技、しかしハンゾウよりも、フウマのほうが技を出すまでのモーションが早い。これは、ダブル烈光斬にも言える。

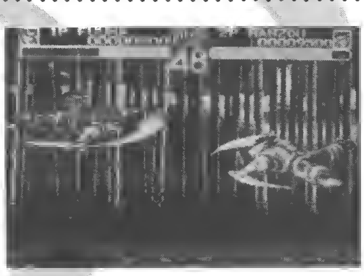

ハンゾウのほうが一瞬遅い。

●光龍破と炎龍破

技自体の判定は同じ。だが、ハンゾウは左右にブレつつ上昇するので、多少、敵に当てやすいようだ。

●光輪渦斬と風輪華斬

光龍破とは逆に、今度はフウマのほうが、上下にブレつつ移動するので、幻惑させる意味で風輪華斬のほうが使い勝手がいい。


風輪華斬のほうが使い勝手がいい。

●Aボタン連打の連続技

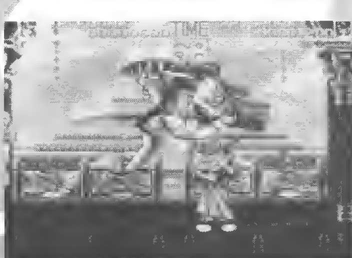
ハンゾウは最後に回し蹴りで相手を転ばせられるが、フウマは最後が掌底で、相手がダウンしない。しかし、だからといってフウマほうが弱いなんて考えるのは甘い、甘い。つぎの行動によって、フウマなら気絶を狙えるのだ。逆にハンゾウだと、相手が起き上がるまでに、気絶カウンターが時間でリセットされてしまうしね…。

●その他

実は、まだまだ多くの違いがある。2段ジャンプの2段目の長さや、しゃがみ小キックの気絶カウンター、ジャンプ大キックの判定の違い、技や動きのスピード差etc…細かなところまで違いが設定されているので、色々な違いを調べてみよう。

空中投げのコツ

フウマの空中投げは、Aボタンの大パンチだ。ということは、かなり早めの入力が必要となってくる。そういうことで、Aボタンは早めの入力を心がけよう。失敗したら、ジャンプ大パンチになってしまう、くらいの感じでやると投げが決まりやすいぞ。


吸いこむ吸いこむ、空中投げ。

各キャラ別ワンポイント

●VSシュラ

シュラの足先はやられ判定がない。彼につられて、下手に手足を出すな。

●VSリョウコ

光龍破、炎龍破は確実に決められるときだけに出そう。ガードされると、二段背負い投げが確定だ（必殺技の降り際は投げ返し不可能）。ダッシュも要注意。足払いを有効に使え。


こうならないように、ね。

●VSC・キッド

ラッシュに入られたら、じっと耐えて、ハイパーヤクザのときに大足でコカせ。また、跳びこみはヤクザキックで返されてしまうのであまりおすすめできない。跳ぶなら、ヤクザの足よりも奥に当てられるように2段ジャンプで調整しよう。

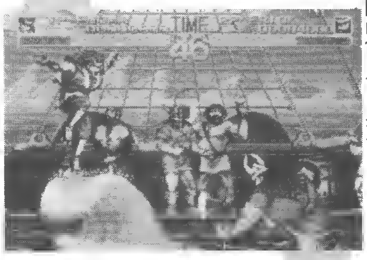
●VSマッドマン

飛び道具よりも、むしろ足払いをメインに闘いたい。マッドマンは、接近戦にも強いので足払いは強い味方になるだろう。


このくらいからの足払いは決まりやすい。

●VSエリック

エーギルヘブリングには跳びこまないほうがいい。先読みでない限りロングホーンが間に合ってしまう。


エーギルヘブリングにつられると…。

●VSマキシマム

彼にも跳びこみはヤバイ。2段ジャンプで、めくるといい。

●VSドラゴン

長いジャンプに注意。めくりの連続攻撃しか考えないような相手は、ガードも重要だ。

●VSハンゾウ&フウマ

読み合い。飛び道具を撃つ瞬間を転ばせたり、2段ジャンプの使い方が要となる。

●VSマッスルパワー

マッスルボンバーは、意外に速いので、いつでも足払いを出せるようにしておこう。跳んできたら下がって大足払い。

●VSJ・カーン

彼にも足払いは多用していい。2段ジャンプで、モンゴリアンダイナマイトをスカすといい。スライディングに気をつけること。

●VSジャンヌ

彼女には、跳びこんではダメ。すべてスライディングにやられてしまう。やはり2段ジャンプからの誘いが有効。


ジャンヌに対しての跳びこみはすべてスライディングで潰されてしまう。

●VSラスプーチン

跳びこみは、デコピンがあるので楽ではないが、奥に攻撃を当てればつぶせる。空中にいるときは追わないこと。大パンチ、大キック、空中マジックファイアーに負けてしまうからだ。

●VSブロッケン

大パンチやキックのスキをついて、2段ジャンプで跳びこめ。ブロッケンは接近を嫌がるぞ。



パワー全開！俺の声は最高だろ?

ドラゴン

対戦での上位を守り続けてきたドラゴン。しかし、その座が危うい。みんなガンバレ～。

MOMO

ドラゴンの対戦の闘い方はだいたい、一つの行動をとっているだけで勝てる。

速い足と長い足で相手を迷わせ、スキをついて一気にぶちのめすのが闘い方だ。

ドラゴンの基本は跳び込みだ!!

基本的な攻め方としては、跳び込みからの連続技狙いが中心になるだろう。

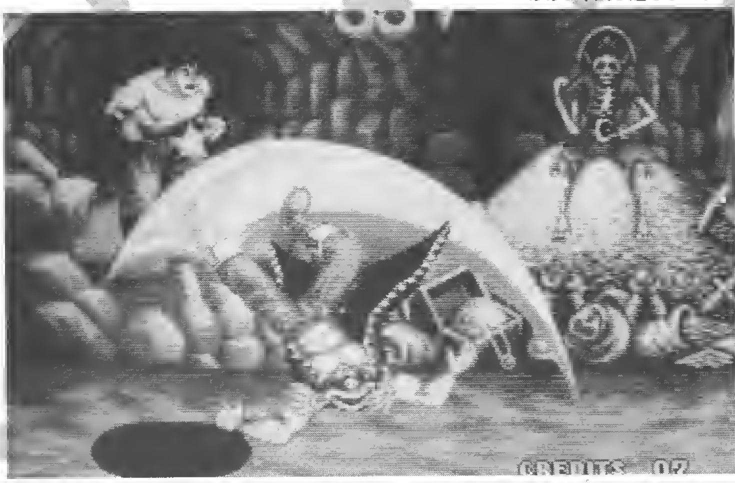
5段や6段（対CPU戦参照）を入れれば必ず気絶するので、とても強力だ。しかも、入れやすいときている。



こりゃあ気絶だな。

ただ、対空技が強いキャラには少々やりにくい。ハンゾウ・フウマやジャンヌ、キッドなどは特にイヤな相手だ。

ああっ！跳び込めない！



細かい戦略を使え 連続技以外の闘い方

連続技狙いばかりでは進歩がないので、小手先の技を使ってみよう。

まずドラゴンの強い技は、大足払いだ。これはリーチがあるので使いやすい。



出しているだけで、イヤな技だ。

対空技としては、ドラゴンキックとネリチャギがある。

ドラゴンキックはあまり強くないので、負けることもあるが、起き上がりに出せば、たいてい勝てたりする。

それに比べ、ネリチャギはけっこう強い対空技になる。距離に関係なく出せるので、安心できるぞ。



対空技としてはバツグンの強さ。

ほかに余裕があれば、垂直ジャンプ大キックも対空兵器になる。これも強力だ。

離れた立ち大キックはソバットになるのだが、これで足払いをスカすことができるぞ。リーチもあるので強力だが、スキが大きいので注意してほしい。



足払いをスカしたが…後が続かない。

よく大足払いを出す相手には、大足払いのギリギリ当たらない距離でウロウロして、大足払いをさそい、大足払いのスキを投げてしまおう。

投げよりは、首締めのほうがいいだろう。気合を入れてレバーとボタンを押せば、体力を半分くらい減らせるぞ。

しかし、投げたほうが確実に減らせるので…どっちを取るか迷うところだ。

投げのテクニックとして、横跳び蹴りをスカして投げるのがある。

横跳び蹴りはしゃがんでいる相手には当たらない（ガードすらしない）ので、そのまま投げにいってしまうのがいいだろう。

今だ！減らせー！



対戦キャラ別攻略 足を使え！

色々とイヤな相手はいるが、ハンゾウ・フウマはさほど怖い相手ではない。

ヘタに跳びこむと、やられるが、横跳び蹴りで近づけるならば、さほど心配はないだろう。

足の遅い相手、体のデカイ相手、飛び道具のない相手には有利に闘えるぞ。

ただ、どの相手も読まれるような動きをしていると、どんな相手にも（マックスでさえー）跳び込みを返されてしまうぞ。

そして、ドラゴン最大の敵はジャンヌだ。

ジャンヌはドラゴンの跳び込みをいとも簡単に返してしまうのだ。

この悪魔には、ほとんど勝てないだろう。もし、確実に勝てる方法があるならば、教えてほしいものだ。

烈風…バン！よくあることだよ。



こいつは悪魔だ…。



とにかく、ドラゴンは跳び込みなのだが、それだけでは勝てないぞ。

頭を使った戦術を取れー！



スペールスペール ボクカーン J・カーン

技のバリエーションは今いちのカーンも、使い方によっては強いキャラとなる。だまされたと思って使うのだ！

C・LAN

とにかく使ってみよう。すべてはそこから始まる

J・カーンは、対戦で使っている人が案外少ない。しかし使いこなせば相当強いキャラであると思う。ではどう使えばいいかを考えていこう。

こうやって攻めろ！

J・カーンの基本戦法は、自分の技が当たるか当たらないかの位置で、スライディングや立ち蹴りなどをメインに攻める感じだ。

J・カーンの通常技で使用頻度の高いものは、しゃがみのパンチ、立ち大キック、スライディングの3つ。

しゃがみパンチ、立ち大キックは相手を転ばせることができ、技が出るまでもスキは意外にない。

スライディングは、奇襲としてすべるのもいいが、起き上がりに重ねておくのがよい。これでめくることができるし、小、大をうまく使い分けていけば、かなりの恐怖の対象となるだろう。ガードされてもしゃがみ小パンチの連打、モンゴリアンダイナマイトを直後に出せば反撃はまずくらわない。

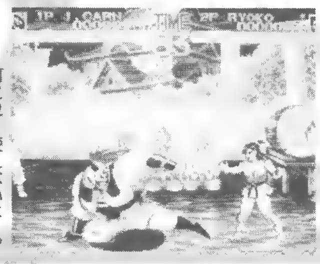


おや、よくガードしたねえ。



じゃあ、モンゴリアンでも出してみっか。

なお、J・カーンの足払いは短い上に当てても転ばないのであまり使えない。



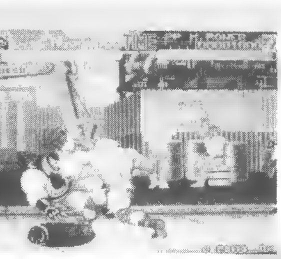
何これ〜使えないよ〜。

必殺技をどう使うか

J・カーンの必殺技は、全キャラ中一番少なく、2つしかない。が、どちらもうまく使えば有効な技となる。

①猛虎覇極道

いきなり突っ込んでいくので反応されにくいのはいいのだが、ガードされるとシュラのダッシュストレートやリョウコのスライディング、マッスルボンバーなど、くらってしまう技がけっこうあるので多用は禁物。



むやみに撃つとこんなふうに返されてしまう。

奇襲的な使い方がメインになるものの、実は覇極道は対空兵器になるのである。ただし早めに出して、背中に当てる感じで出さなくてはならないのに注意。ほかにコレといった対空技がないJ・カーンにとっては重要だ。相討ちになりやすいが、相手の体力が少ないときなどに特に有効。

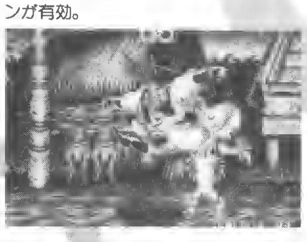


対空にもなる覇極道。早めに出そう。

②モンゴリアンダイナマイト

対空で使うのがやはり一般的だろう。注意するのは、ひきつけなくてはだめということ、そして真上にレバーを入れないと出ないことの2つ。あまり過信せずに慎重に使おう。

ほかの使い方としては、ジャンプ小キック（けつ）で跳び込んで使ったり（投げ防止に）、スライディング→モンゴリアンなどが使える。



くらい投げ防止にこのあとモンゴリアンが有効。

接近戦でしか効力を発揮しないが、技そのものは強いので利用価値は高いぞ。

相手を転ばせろ！そこからが本領発揮だ

J・カーンは、とにかく一回相手を転ばせてからが勝負。スライディング、頭突きを重ね、小技ペシペシハイゾーキンってな感じで攻めまくろう（ただしあんまりしつこいと嫌われるけど）。

また、逃げ小パンチがしゃがんだ相手に当たることも覚えておこう。ただ、そのまま歩いてきて投げ、とか色々くらってしまうのでトドメの一発が効果的。心理的ダメージもバッチリだ。



最後の一撃にはコレがよい。

モンゴラーは行く

決して美しく華麗なキャラではないが、闘い方次第では十分魅せるプレイも可能なJ・カーン。いろんな技を織りまぜて、単調にならないように闘おう。



お花畑でワッハッハ
ラスプーチン

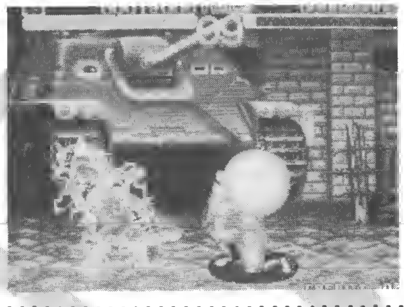
対戦なんかやったことな〜いって人も、これを読んでラスプーチンを使おう！

いなりん

対戦をするまえに頭に入れておくこと

まず必殺技関係から。ファイアーボールと空中ファイアーボールはかなり使える。CPU戦のように多用するのはあまり好ましくないが、けん制の手段としてはよいだろう。

同じ飛び道具でも、サンダーボールのほうはいまいち使えない。まったく使えないというわけではないが、硬直が長いのではね返されたときにくらってしまうことが多い。相手の起き上がりに重ねておくぐらいがよいだろう。



これがありがちだから怖いんだよ。

アクセルスピンもスキが多いので多用は禁物。ガードの上から体力を削るのには使えるのだが。

あと、必殺技ではなく特殊技にコサックダンスがある。これはラスプーチンのどの必殺技よりも使えるかもしれない。起き上がりに強力な返し技を持たないキャラには絶大な強さを発揮する。これは後ほど書くことにしよう。

次に通常技。まず対CPU戦で威力を発揮したデコピンだが、対戦においては対空技としては不十分と言わざるをえない。ではラスプーチンは対戦において何を対空技として使えばよいか。結論から先に言ってしまうと、確実な対空技というものはない。場合によってはガードしなくてはいけないときもある。これも後ほど書くとしよう。

その他に使える技は、小足払いと大足払い。この2つの技は、技を出しながら前進できるのが大きい。これはつまり間合いを詰めるのにも使えるということである。



けっこうかわいい技なんだ。

あとはオーラ張り手。やや遠めの間合いから、相手のでばなに技を当てるようにするのが有効である。



こうなると非常にうれしいが、現実は…。

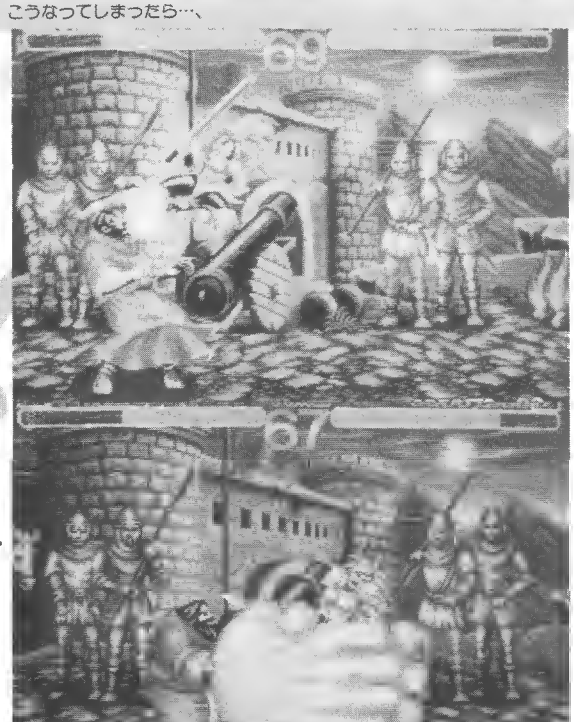
これが悩みの種？ 対空技について

いくつかあるラスプーチンの対空技を書いてみると、デコピン、オーラ張り手、ジャンプ大キックなどである。前に書いたことと多少矛盾するかもしれないが、このなかで一番使えるのはやはりデコピンである。

では、あまり信用できないデコピンをどのように使っていけばよいか。それは、相手に跳びこまれたらデコピンを出す。これで勝てればよいのだが、もし一方的に負けてしまったときは、相手の着地につかみ技を狙う、いわゆるくらい投げである。

ただ、いかにも使えそうに書いているが、一歩間違うとそのまま負けてしまうことも少なくない。つまり最終的な手段である。

こうなってしまったら…、

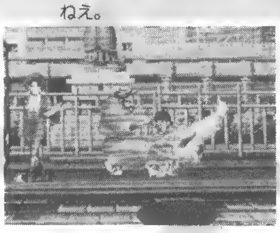


意地でもつかむ、つかまにゃ負け。

攻撃は最大の防御…となるか？

さて、ここではラスプーチンの攻めかたを書いていこう。ラスプーチンの攻めは、相手を一度転ばせてから真価を発揮する。その攻めかたはズバリ、コサックダンスと大or小足払いの使いわけである。起き上がりに強力な返し技を持たないキャラには、これだけで勝ててしまうと言っても過言ではないだろう。

でもこれだけやるってのもねえ。



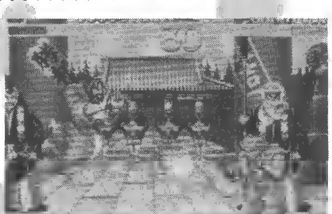
あとは、CPU戦のところでも書いたつかんで減ら〜す法だろう。CPU戦のように無条件（?）で10回以上つかめるわけではない。相手が、つかまれてからレバー回しとボタン連打をすれば、つかみをすぐほどかれてしまうからである。何もしないでいるよりも、つかんで減ら〜す法をやったほうがよい。

動きの遅いキャラには、空中ファイアーボールを連続で出すのもかなり使える。いつもいつも空中ファイアーボールを出すと、先読みで跳びこまれてしまうので、フェイントを交えつつ出すのがよい。

ただ、足の速い相手に空中ファイアーボールを撃ってしまうと、簡単にくぐられて大ピンチになってしまうので、使うならジャンプしてすぐ空中ファイアーを撃って角度があまりつかないようにしよう。

また、フェイントのひとつとして、空中ファイアーボールを撃つと見せかけて、実は前ジャンプして空中アクセルスピンを出し、先読みしようとして跳びこんできた相手に当てるという奇襲もある。

これならくぐられる心配はないでしょ。



今まで書いてきたように…

対戦においてはすこしつらい位置にいる（個人的な意見ではあるかもしれないが）ラスプーチン。だからといって毛嫌いしないで、みんなもラスプーチンを使おう。対戦は楽しくやりたいしね。



キミ、本当にコレ使うのかい?

ジャンヌ

勝ちたい奴は読むがいい、これで君の人生変わるかもしれないけどね。

DON

ジャンヌの性能を確認してみようか

ジャンヌは対戦において、うむをいわさぬ最強（狂）キャラである。しかし、ジャンヌのどこがどう強いのか?ここではその真相にふれつつジャンヌの強さを検討して、攻略にしていきたい。

●ジャンヌの通常技について

ジャンヌのすごいところは通常技だけでも闘えてしまうという点に尽きる。その通常技について見てみよう。

パンチ（剣攻撃）系の技では小・大を問わずにすべての技が使えるといっていい。小パンチは連打が効き大パンチは立ち大パンチが大変リーチが長く威力もある、特にしゃがみ小パンチは当たればそのまま大パンチにつなげられる、というようにとにかく技の出るのが早いのだ。

お次はキック系の技だ。とにかく使うのは立ち大キックにしゃがみ小キック（スライディング）、ジャンプ大キックのみだ、どの技も攻撃判定や技の出る早さなどどれをとっても一級品だ。

と、このようにジャンヌの技はスキが少なく使いやすいことがあげられるが、大の攻撃はいかにジャンヌといえどもスキがある。使うポイントを間違えないように。



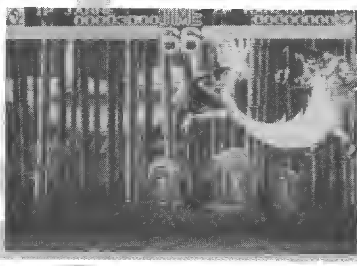
ザクッと前方を斬りさく大パンチ。

●ジャンヌの必殺技について

ジャンヌの必殺技は飛び道具のオーラバードとフラッシュソード、ジャスティスソードの3つ、いずれも溜め系の技である。対戦においては主にフラッシュソードやジャスティスソードを使い、オーラバードはほとんど使わない。

ではこれらの技はどのように使えば強いのか?まずフラッシュソードだが、これは前作のように対空兵器として使うのではなく、その長いリーチを生かして突然の奇襲技として使ったり、ダウンしてしまった時の起きあがり技として使うのがいい。

そしてジャスティスソードは空中の敵に対して主に使うのだが、この技の特徴は出した時の技の出る早さだ。よって敵がジャンプしたーと思ったら敵との距離が近ければ即出してやろう。でもあまり多用はすすめられない。空振りしたときコワイからね。



端に追いつめたときは効果バツグン。

実戦編・こう跳ばれたらどうやって返すか?

ここでは実際に対戦をしているときに起こりうる状況について考えていこう。まず対空兵器を紹介していくと…

①小スライディング
②立ち大キック
③立ち小パンチ

の3つが代表的である。

まず初めに結論をいってしまうと、J・カーンの攻撃以外はほとんどすべて小スライディングで返せてしまう。でもそれじゃあ鬼と呼ばれてもしょうがないので、せめて小悪魔ぐらいの返し技（どれも同じ?）でプレイしようじゃないか。

立ち大キックは遠間から跳びこまれた際に使う、早めに出すのがポイントだ。

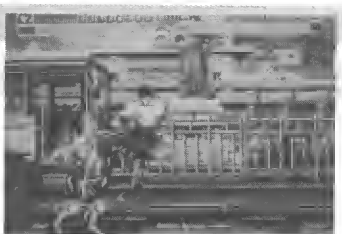
立ち小パンチは逆に近くからめくるように跳ばれたとき、こちらは敵をできるだけひきつけて出そう。



ひどすぎる小スラの恐怖、ここから返せる。



そ〜れ大キーック!!



この攻撃も…サクッとね。

実戦編2・禁断の連続攻撃の数々だ

なぜ小見出しが連続技ではなく連続攻撃となっているのか?それはジャンヌの技がスキが少なく、敵にガードさせた後に反撃をさせる間もなく次の攻撃に移れるところからきている。その連続攻撃の一例をあげてみよう。

①小スラからのしゃがみ小パンチor小スラ
②ジャンプ攻撃からのしゃがみ小パンチ

小スラから、





サクサクッと、相手は涙か憤怒か…?

これらの戦法ははっきりいってキタナイ戦法といえるかもしれないが、そんなことでためらってたらいけない。ジャンヌは強い、だからどうしたんだ、オレはジャンヌが弱くても使ってるぜ!って人はとにかく楽しく対戦をやればいいが、**勝ちたいだけの人は**まあバリバリ使いなさい。

最後に、自分も相手も互いに納得できる対戦をしよう!

…まあ、そういうわけだ。一人よがりなプレイをするのを止める権利は私にはないが、忠告する義務があるからね。

今回連続技についてふれなかったのも、そんなものを書いた日にゃあジャンヌの嫌われ度がアップしちゃうしねってわけで…小スラもやめたかったなあ、ホントは。

まあ相手のことを考えて対戦しようね、マジな話。ジャンヌで10人抜きしたからって大切なのはその内容なのだからね。自分も他人も納得のいく、そんなうまいプレイをみんな目指そう。

とまあ、私のお願いで、以上、攻略させていただきます。

今、究極の万能ロボットが動き出す



ブロッケン

常に敵と間合いを離した闘いかたが必要になってくる、ブロッケン。自分から攻められないのはつらかー。

F-GLD

強くなるも弱くなるも君たちの腕次第

ブロッケンは何といっても全キャラ一のリーチを持っている。だがそれ以上に欠点も沢山ある。それゆえに相当なテクニックを要求されるキャラとなっている。

まずはブロッケンの性能を見ていくことにしよう。

スピード・技ともに遅い。どーしよ…

ゆったりとしたスピードにふわりとしたジャンプ、もうちょっと早くしてくれーというかんじである。さらに技についても同じように遅い!!スキがあるというのが見られる。



こういう場面が怖い。ジャンプ大キック&連続技ーセット決定〜。

リーチはあるものの…

もともと遠距離戦のためにあるキャラクターなのだが、やはり接近戦に弱いという弱点がある。跳び込まれたりするともう防戦一方、一度離さないと相当ツラい闘いになるだろう。

やはり基本は離れて闘え!

とにかくこれに尽きる。立ち大キックをメインに使っていき、相手を近付けないようにするのだ。



ちょっとでも動こうものなら、当たってくれます。

2つある飛び道具はもちろんスキの少ないグレネードランチャーを使おう。でもそれでもまだスキがあるので撃つ前に立ち大キックでもガードさせてからにしよう。

あと攻めかたのコンビネーションも相手に跳び込まれるスキをできるだけ与えないようにジャンプ大キックやジャンプローリングキックを混ぜて闘おう。



敵が地上にいるならジャンプ技は大キックでガードさせるようにしよう。

跳び込んできたらこれで返せ

やはりこれはハリケーンアームと思うかも知れないが、伏兵的な返し技があるのだ。なんと垂直ジャンプ小キック、これを登りで出しておけばほとんどの跳び込みを返せてしまうというくらい強い。相手の跳び込みを見てからでも十分間に合うのでぜひ使ってほしい。でもハンソウ&フウマの2段ジャンプとブロッケンには気を付けておくれ。

他にも例のジャンプローリングキックも空中戦において絶大なる力を持っていることを忘れずに。遠いときはローリングで落とそう。



なぜかこんな技が強い。一度出せば着地するまで出ているぞ。

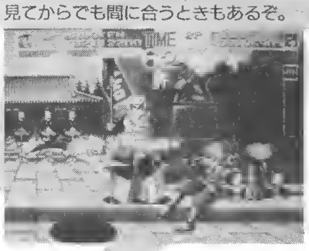


遠いのならローリングで…。

ジェットアタックを使いこなそう

まずジェットアタックは攻撃だけの技でないことを覚えてほしい。この技はCボタンを押すことによってやめることができるので、ただ移動として使うのも一つの手だ。そのときはレバーを下に入れておこう。着地が早くなるぞ。

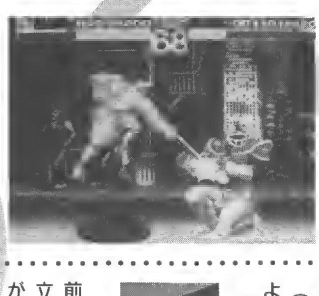
でも、やっぱり攻撃に使ったほうがいい。この技はヒットさせると相手を転ばせることができるのだ(ブロッケンは相手を転ばせる技が必殺技とこれしかない)。相手のジャンプや飛び道具などの硬直に当てるのがうまい使いかただぞ。



見てからでも間に合うときもあるぞ。

しゃがんでいる相手に登りパンチを当てろ

小見出しを見て「はぁ?ブロッケンじゃできねえよ」と思うかも知れないが、実はできるんですよ。でも普通にやったらまずムリ。そこでボタンを押してからジャンプしてみよう。すると見事に登りパンチが当たるのだ。



スパッと当てよう。とどめ以外に使うなら逃げジャンプで…。

一種の奇襲戦法としてなかなかの技である、実戦でもたまに使えるぞ。

謎の連続技たち

とりあえず地上3段。立ち大パンチ→立ち大キック(レバーあり)→しゃがみパンチ…でも滅多に入れる機会はない…悲しかぁ。

続いて、お手軽なものを。立ち大キック(敵近くのレバー入れ)→立ち大パンチ→しゃがみ大パンチの4段。敵を転ばせたときに狙ってみよう。

さらにブロッケンは近くで立ち大パンチやしゃがみ大パンチをヒットさせたとき、連続でジェットアタックが入る(タイミング超ムズ)。カッコよく決めてみよう。

前作からのパワーダウン 不況の波を乗り切れ

バブル崩壊のせいで(ウソ)前作からのパワーダウンが目立つブロッケン。科学力だけが世界一でも強さは世界一にはなれないぞ。君たちの腕でブロッケンを世界一ィィィにしてやろう。



このダブルニーキックが入れば…。



敵の一瞬のスキを狙え

マッスルパワー

マッスルパワーの運命はすべてマッスルボンバーにかかっている。こいつで勝ち残れるか…?

F-GLD

とにかくつらいのだ

対戦ではマッスルパワーはつらい部類に入るキャラである。そんな彼でも少しは勝てるようにサポートしてみるぞ。まずはマッスルパワーの性質を見てみることにしよう。

マッスルパワー究極の弱点遅い!

遅いというのはスピードはもちろん、ジャンプ、技などすべてにおよぶ。さらに飛び道具がないことも弱さに拍車をかけている。まあ別にスピードで勝敗は決まらない。男ならパワーで勝負しようよ、ね、うんうん。

欠点ばかりじゃあない、強いところもあるぞ

まあ欠点しかないキャラクターなんてまずいない。マッスルパワーはパワーで勝負。トルネードブリーカーとマッスルボンバーの2つの必殺技の破壊力は強力。まあ、バカとマッスルパワーは使いようということで…。

投げこそプロレスラーの命なのだよ

マッスルパワーの投げは実に多い、でも多いばかりではない。なんとマッスルパワーはしゃがんでいても投げることができるのだ。トルネードブリーカーなんかはコマンド受け付け時間が長い。レバーをくるっと回してからちょっと間を開けてもトルネードが決まるぞ。

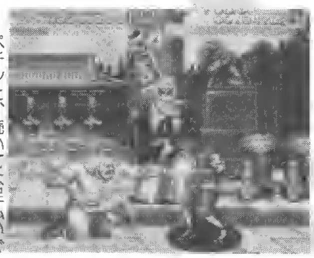
あとジャイアントスイングは特に使いみちはない。とどめに使うくらいだろう。

ジャイアントスイングとどめに使おう。



しゃがみ小攻撃でペチペチといこう

マッスルパワーのメインの戦法はしゃがみ小パンチ、小足払いを使った、ペチペチと押していく戦法。しゃがみ大パンチ以外の技をすべて織り混ぜてみよう。



ペチッと、続いて大足払いでも入れようかいの～。

そして相手を転ばせたなら強力な返し技を持たない相手にはボディプレスなどで突っ込んで再びペシペシと…。攻めて攻めて画面端に追い込もう。

跳んできたら立ち大キックやしゃがみ大パンチで落とせばいいぞ。



近ければしゃがみ大パンチで…。

マッスルパワー最大の武器マッスルボンバー

マッスルパワーのメインの武器となるのがこの技、マッスルボンバー。でもCPU戦同様、ただ単に出すだけでは返されてしまう。そこでマッスルボンバーを出すポイントを挙げてみよう。

相手が垂直ジャンプをしたとき

この場合、相手が技を出そうが勝つことができる。垂直ジャンプを見たなら、即大のボンバーといこう。



こんなときのために跳ね返しは溜め技持続でいこう。

技を当ててから

一番いいのが小パンチをヒットさせてからの小ボンバー。連続で入るのでなかなか効果的。他でも技を当て、ほんのちょっとのガード硬直に削りとして当ててよう。ボンバーはもちろん小を使い、投げられる間合いには入らないように。

連続で決まった後にはしゃがみ小パンチでペシペシと。



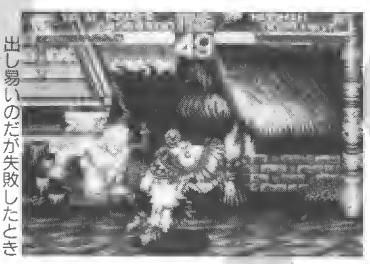
敵の起き上がりに…

これは中間距離から小で出す。削りに使うくらいなのだが…。意外にくらってくれるかも。

以上のように使っていくのだが共通して、ボンバーのあとに小足を連打して離れるようにしよう。

屈辱&奇襲攻撃、ギロチン&エルボー

ギロチンは垂直ジャンプ大キック。エルボーはジャンプ中に下+A。どちらも使いどころは一緒、相手のしゃがみに当ててしまうコト。起き上がりにやるならギロチン、いきなりやるならエルボーでいい。エルボーならまだしもギロチンドロップは失敗するとダメージは覚悟しなければならないだろう。あくまでも奇襲技、たまに使うのがいいんだぞ。



出し易いのだが失敗したときはちょっと…。

普通のジャンプ攻撃と同じように出せるのがポイント。



あとはトルネードブリーカーにすべてを託せ!!

こうしてみると自分から狙えることは少ない。敵の攻撃をくらったときなどに狙ってみよう。ボンバーの後に狙ってもいいのだがちょっと…ね。

マッスルパワーはつらいキャラだが闘いかた次第で十分闘える。常にボンバーを溜めて一瞬のスキを狙おう。

とりあえずトルネードが入りそうだが…。





C・キッドの基本戦法

C・キッドを使う場合で重要なことを挙げていこう。

攻めキッドと待ちキッド

攻める場合は遅い鮫を撃ち、それを追いかけていくとよい。そして敵の近くでしゃがみ小パンチや小足払いをガードさせて溜めを作り、再び小鮫からのラッシュをかける。


ビシビシ…このあとは大足でドカッとね。

ラッシュ中にしゃがみ小パンチが一発でも入ったら大足払いにつなぐことができる。これは重要だ。小鮫が入ったときはすぐにハイパーヤクザキック。これも連続技になる。

こんな感じでガンガン攻めよう。ただし攻めが単調にならないように、小パンチをガードさせたら、少し歩いてまた小パンチとか、しゃがみアッパーにキャンセルをかけて鮫を出したりと、色々なバリエーションを混じえて闘おう。

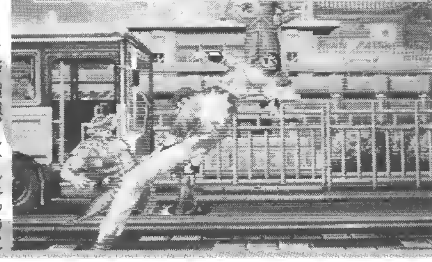
無敵の必殺技を持つキャラに対しては、ときにはガードして一瞬待ってみたりするのもいい。

待ちキッドとは、端でフェイントを含めつつ飛び道具をたまに出す感じだ。跳ばれたら対空技で落とそう。

対空技には何を使うか?

使えるのは、まずシャークアッパーとスパイラルキックである。しかしこの2つはともに溜め技。相手は大低飛び道具を見て跳んでくるから使える機会は意外に少ない。

ここで重要なのがレバーニュートラルの立ち大キックだ。これは対空に大変適している。間合いが近いと出ないのに注意。なお、これで返せない技もある。ジャンヌ、シュラ、マキシマムのジャンプ大パンチがそうだ。この3キャラに対しては、登り蹴りなども使い分けるようにするといいだろう。


これが超強。しかしキャラによっては負けることも。

一瞬のスキを見逃すな!すり抜けスパイラル

スパイラルキックは出た直後は一瞬無敵であるため、飛び道具を撃とうとした相手をザックリ切ることができる。ただし、アーモンドショットやサンダーボールとは相討ちになりやすいので注意しよう。

とはいえ、スパイラルの攻撃力は低くないので、できるだけ狙っていくべきだろう。

これによって、飛び道具を持つキャラに相当の恐怖を与えることができる。

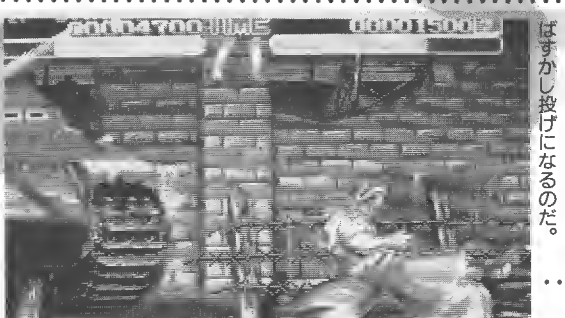

ん〜やってしまいましたね。

奇襲技――一瞬の間にぶち込んだれ〜な技

奇襲として使える技として、まずハイパーヤクザキックが挙げられる。これを少しアレンジして、ハイパーヤクザ→シャークアッパーとやるのも使える。ハイパーヤクザはしゃがみからも出せるので溜めが作れるのだ。

また、立ち大キック(レバーあり)→投げという攻撃も有効。相手がしゃがんでいればすかし投げになるのだ。

ほかにも、決めポーズ→シャークアッパーとか、溜め持続スパイラルといったものも使って相手をびびらせよう。


大キックですかして…。


投げる。足払いもスカせるのだ。

鮫と船の違い

この2つの違いは、単に溜めかコマンドかというだけではなく、性質にも違いはある。

まず出るまでの時間、そして出てからのスキだ。

鮫は出るまでが少し遅いが、出てからのスキが小さい。船はその逆で、出るまでが早いが出てからのスキが大きい。普段は小鮫を使い、たまに大鮫や大船を使うと意外に相手はくらってくれやすい。

この2つの技は、当たり判定にも違いがある。大ざっぱに考えると、船はうすっぺらい板で、鮫は横に長い棒と考えるといいだろう。スライディングを持つキャラには鮫をくぐられてしまうので、船の使用頻度を多少多めにするといいだろう。


スライディングを持つキャラには船がきく。

カッコよくて強いキッドをぜひ使おう

対空、飛び道具、奇襲技と何でもありのキッド。対戦で何をやるかまだ悩んでいる人がいたら、迷わずキッドだ!!



エリックの闘いは、見てるとってもダイナミックな印象を受けるが、その実、非常にち密な計算、そしてするどい先読みがそこには含まれているのだ。

相手を通常技によって端に追いつめていく…。

追いつめていくとエリックの強さは発揮される。なぜなら、相手は端に追いつめられると、取ることのできる行動が限られてくるのだ。

相手の行動が限られるということは、それだけ相手の次の攻撃が読みやすいということなのだ。先読みがたやすいということは、つまりエリック有利な立場ということなのだ。

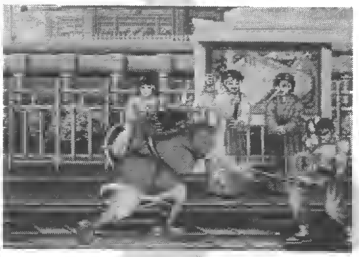
そして、その理由を決定付けるべく、エリックにはそれを可能にするリーチの長い攻撃が数多くあるのだ。

それでは、いかに相手を画面端に、そして心理的に追いつめていくか?の方法を、順に見ていくとしよう。

この技を使って敵を死に導け！

●通常技
豪快斬り
まずはこの技。なんといってもリーチの長いこの技は、エリックの対戦必須アイテムだ。

主に、ギリギリ当たるくらいのところで、相手を押しつける（ガードさせる）ために使用する。相手の攻撃が届かないような遠間でも使用できる点がすぐれている。


相手にガードをさせて、次の行動を限らせろ！

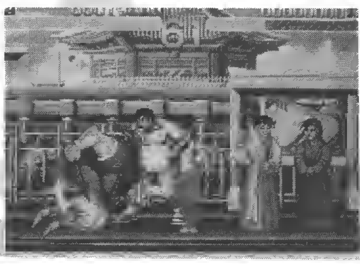
立ち大キック
この技は接近戦において役立つ。

この技も同じように、ガード～ガードになるようにするために使用し、相手をじらすのだ。

相手を転ばせたあとなど、起きあがりざまに重ねてやるとよい。相手の投げやジャンプなどの反撃を防いでこちらのペースに試合を持っていけるからだ。


このまま連続技にも持っていけるのがよい。

●必殺技
ロングホーン
この技に関しては、攻めではなく、「守る」ために使用するのだ。対空技としての使用がおもだ。


引きつけて当てるとどんな技でも返せるぞ。

エーギルヘブリング
この技のポイントは、近い間合いでいきなり出すこと。

前述の立ち大パンチや、立ち大キックをガードさせたあとに、突然このエーギルヘブリングを出すと、相手が何か反撃しようとしたスキに当てることができる。

さらに、近い間合いで立ち大パンチ～エーギルヘブリングは、跳ね返しが至難の業なので、跳ね返しの心配は無用である。


この距離なら跳ね返される心配が少ない。

ブリザードブレス
この技がエリックの強さといってもいいぐらいに使える必殺技。

使いかたは、通常技（立ち大パンチ、キック）などをガードさせたあとに、連続で出すとよい。

相手は立ち大パンチなどをガードしたあと、間合いがひらくのでジャンプで跳び込んだり、技を出して**反撃してくるチャンスだと思ってしまう**のだ。

そこにブリザードブレスが出ていれば、こうした相手の考えはもろくもくずれ去り、カチカチにこおりついてしまうのだ。


この技のあとに、敵が何かしようとすると…

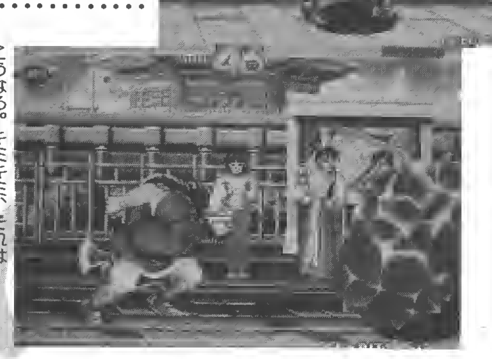
しかし～しかしである。何度も同じことをやっていると、しまいにはこの動きを敵に読まれてしまう。ブリザードブレスを完全にガードする硬い相手も出てくるだろう。

こういった奴らには、ブリザードブレスを出すと見せかけて跳び込んだり、投げにいったり、投げにいくように見せて豪快斬りなどバリエーションを加えよう。

もう一つ付け加えると、ブリザードブレスはスキが大きいので、ガードされてしまうと、その直後に敵に跳び込むスキを与えてしまうのだ。

跳び込まれそうになったら、こちらもすばやく跳んで先読み大キックだ―この跳び込みは比較的読みやすい（相手の動きが限られているためだ）ので、注意してやれば、すぐに反応できるようになるぞ。

先読み大キックは、実に気持ちがよい。



こうなる。キミキミ、それはダメッて言ったでしょ。

めくり攻撃で一気にエンド

めくりボディプレス（レバー下＋大キック）から、四段攻撃でピヨピヨを狙ってみるのもなかなかいい戦法だ。

四段は、めくりボディ→立ち小キック→立ち大キック→立ち大パンチだ。

この技はJ・カーン、ハンゾウ、フウマには狙えない（無敵技で返されてしまう）が、ジャンヌに対して使えるのが大きい。ぜひ決めてみたい大技。

完成されたエリックはすばらしいのだ

以上のように、相手の動きをことごとく封じ込め、完ぺキなまでに勝利するエリックには、**このような裏付けがある**ことがわかってもらえたかと思う。

決して、ただ暴れているだけではなく、**ちゃんと相手の動きを計算した上での行動だったのだ!!**

柔道パワー爆発！



リョウコ

基本はスライディングからの攻めだ。スライディングと戊殺掌を極めろ！

ももやん

リョウコの対戦って…投げだけで滅せ！

リョウコは対戦では、そこそこに強いキャラクターだ。

なにが強いのかと言うと、今までの格闘ゲームでは投げだけキャラは足が遅かったのに、彼女は非常に素早い。

さらに、二段背負い投げのダメージが異常に大きいのだ。なんと、三発で終わってしまうんだぞ。

ということで、リョウコの対戦は投げを中心に闘っていくのだ。

素早く動け！スライディングの恐怖

リョウコが恐れられる理由の一つに、このスライディングがある。この技と他の技を組み合わせれば、相手にとって非常にイヤなものになるだろう。

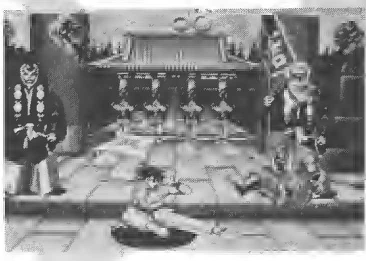
まずスライディングの主な使い方として、足元を狙う、飛び道具を抜けることにある。

前者の足元を狙うのは、立ってうろうろしている相手にはよく入る。うまいシュラなどは、離れてチョコチョコしているので、突然出すと結構当ってくれるぞ。

後の飛び道具を抜けるのは、飛び道具でひたすら押してくる相手に使う（当たり前か）。

しかし、下に出る技（アンダーアーモンドやジャーマンミサイルなど）やハンゾウ・フウマのダブル烈光斬などは抜けることができないぞ。

読みが当たれば、反撃のチャンスがやってくるぞ。

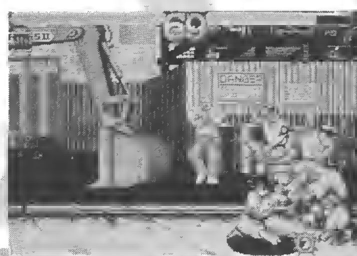


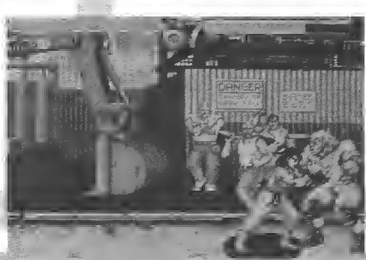
読みが当たった！ここから反撃だ！

もしガードされたら

もしガードされたら、やることは3つある。

まずは戊殺掌がある。これを出せば、まずガードの後に投げを狙っている相手ならばくらってくれるだろう。戊殺掌が出ているならば、絶対に投げられることはない。





スライディングをガードさせて…戊殺掌。投げられないぞ！

しかし、戊殺掌までガードされてしまうと（画面端ならば）投げられてしまうぞ。

似たようなもので、逃げ大キックも有効だ。これも投げられることはないが、反撃をくらう恐れがある。ジャンヌ、ブロッケン、マッスルパワーには反撃されやすいぞ。

この2つによって、相手はスライディングの後に投げにはこなくなるだろう。こうなれば、しめたもの。

スライディングの後に相手がガードしているようならば、二段背負い投げを入れてしまおう。

この3つを組み合わせて出せば、まず読まれることはないだろう。悪魔のコンビネーションだ。



さて、これからなにをしようかな♡

スライディングの応用編

スライディングを出さずに、ダッシュだけして、スカし二段背負い投げや戊殺掌なども相手にとってイヤなものだぞ。

相手はスライディングがくるものだと思い、ガードしてしまうことが多い。その心理を逆手に取った戦法だ。



おっしゃー！このまま二段にいくか。

しかし、やりすぎるとバレてしまい、足払いや投げをくらうぞ。

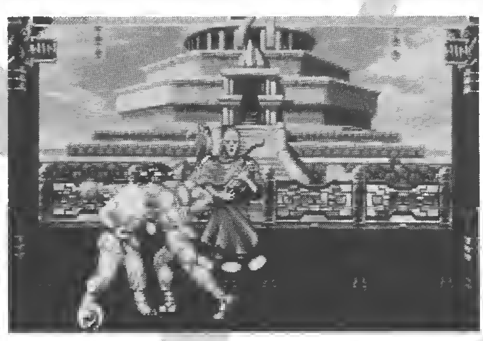
キャラ別に攻めてみよう 対戦キャラ別攻略

どのキャラにもいえるのだが、待たれると非常につらいのだ。待たれたら一瞬のスキをつくしかないぞ。

イヤなのはジャンヌ、C・キッド、J・カーンだ。この3キャラは待ちが強いので手におえない。ダッシュジャンプキックで奇襲をかけよう。



なーんちゃって。二段だよ〜ん。



うわっ！タイガークローくらった！



これだけでなにもできないラスプーチン。

シュラなどもイヤな相手だが、自分の起き上がりにタイガークローを重ねてくるような相手には、タイガークローくらい二段背負い投げをやってみよう。体力がある時は効果的。

ラスプーチンの起き上がりには、戊殺掌が有効だ。少し離れて連続で出していると、もうラスプーチンは手出しできない。

その他のキャラにはスライディングからの攻めでなんとかなるだろう。

一時期、相手の起き上がりに二段背負い投げを出すのが流行したが、簡単に返されることが判明したので、あまり使えないぞ。しかし、戊殺掌と組み合わせれば…恐ろしいな。



シュラの特徴は、足の長さ、動きのトリッキーさ、この2つに集中する。うまく扱うことで、どのキャラとも互角以上に渡りあえるキャラといえる。

攻めの基本はこうだ！

シュラというと、どうしても大足払いの長さ、出るスピードの速さにばかり気がいってしまいがちだが、他の技にもそれぞれきちんとした使いみちがある。

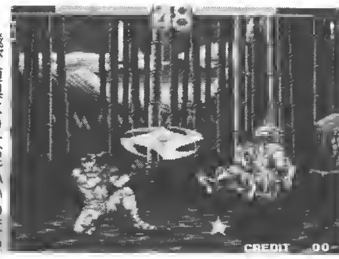
まず普段の、中間距離での行動についてだが、基本的にしゃがみガード状態で溜めつつ、しゃがみ小パンチや小足払いを何発か出してみたりして、相手の様子をうかがうとともにこちらの行動を読まれないよう、タイミングを計る。

問題はこの状態から、いったい何の技を出せばいいのか、どんな行動をとればいいのかだ。

多少、距離が広めなら、小タイガークローでいきなり接近するのがいい。タイガークローを出したあとは、すぐに大足払いを出すか、ジャンプ大パンチにいくか、再度しゃがみガードの溜め状態にいくかのどれかがいいだろう。ただし飛び道具を持っている相手には迂闊に出せない。こういう場合はどうすべきか？やはり飛び道具は極力はね返すに限る。特に対戦でシュラ使いを目指すのなら、はね返しはほぼ完璧にできるようでなければならない。さらに、タメ時間持続法を利用して、溜めを生かしつつはね返しをするのが望ましい。


タイガークローは移動にのみ使用する。シュラの移動速度の遅さを補うのだ。

もし相手が近間で飛び道具を出したのなら、すぐに跳び込めば連続技につなぐこともできる。あるいは、飛び道具と相討ち覚悟で大足払いで転ばせるのもいいかもしれない。


飛び道具より大足払いのほうが威力は大きい。

では、転ばした相手に対して起き上がりをどう攻めるか。

1つはジャンプ大パンチで跳び込む方法。シュラのジャンプは遅いので、跳び込む場合は多少早めに行動すること。

2つめは、無敵技を持っている相手に対して早めにタイガークローを重ねておき、相手にその無敵技を出させてガードし、直後に小足払い×2→大足払いで再び転ばすという方法。これは特に対キッド、カーン、エリック戦で役に立つぞ。

3つめはタイガーファングを重ねておき、相手がしゃがみガードをしていたらそのまま投げてしまう、という方法。前述のクロー重ね法を何度かやったあとに、特に効果的な戦法だ。だが1回やるだけで相当警戒されるので、何度もやらずに隠し玉としてとっておくのが賢いやり方といえる。

最後の方法は、少し距離をおいて何か小技をだし、いかにも起き上がりに攻めるふりをして実は何もしないで待つ、という方法。これも立派な戦法だが、前述のクロー重ね法のほうが少しばかり有益と言える。



多少早めにクローを重ねておく。無敵技を出さなければ削りになる。

すぐに無敵技を出してもシュラはガードになり、小足払い×2→大足払いが確約される。

防御を完璧に！

防御法がしっかりしているシュラは、ハッキリ言って強い。その例をあげると、相手が跳んだ直後に登り大キックで迎撃するとか、めくられそうなときにバックダッシュで一気に下がり、相手の着地点を大足払いで転ばせる、などだ。他にもニュートラル立ち大パンチのアッパーなども対空技として使えるが、なかでもやはり、登り、逃げジャンプの大キックと、バックダッシュの2つ。この2つの技が非常に使える。使ってなかった人は、さっそく実戦で試してみてくれ。


登りジャンプ大キック。対空技としては最強の部類に入る。


回避技としても、普段の行動の中のフェイント技としても役に立つバックダッシュ。

結果としてどうなるか…

クローによるとび出し式の移動、バックダッシュ、それらからのジャンプ攻撃や大足払い……と、かなりトリッキーな動きを持つキャラとなるはずだ。クローの直後にバックダッシュをしたりなど、動きにバリエーションを持たせることで相手に動きを先読みされないよう、注意しよう。



我らがマッドマン。その秘められた力は無限なり

マッドマンは対戦において秘めたる力を持っているキャラクターだ。そんなマッドマンを100%使いこなすために次からのコツを伝授いたそう。

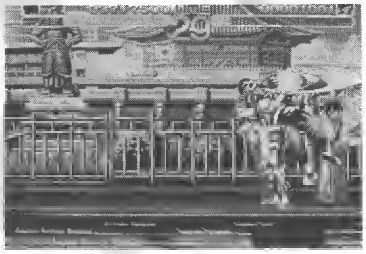
まずはすべての通常技を覚えるのだ

ここでP66を見てほしい。そう、キャラクター操作だ。見ての通りマッドマンは通常技が多い。レバーや敵との距離によってすべて変わってしまう。まずはどんなときにどの技が出るかを覚えておこう。

マッドジャイロは対空に使え!!

一見使えなさそうなマッドジャイロ。これは敵が真上にいるときに絶大な力を発揮する。

ドラゴンやハンゾウのようにめくり大キックからの連続技というパターンを持つキャラはこの戦法が使いにくくなり、闘いがマッドマンペースで進んでいくだろう。

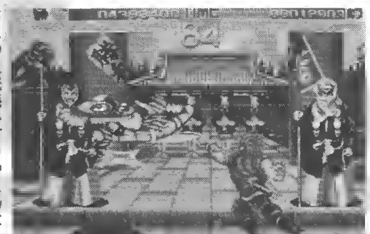

真上に来たらザックリと。

先読み&逃げ〜、マッドカッター

マッドカッターは当たり判定がちょっと特殊なため、使いどころが少々限られている。

一つは飛び道具の先読み。相手の硬直めがけて切ってやろう。

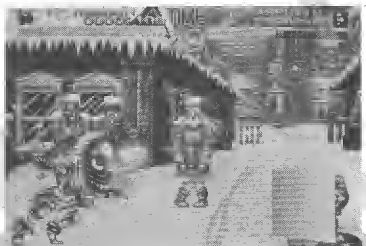
そしてもう一つは削り&逃げ。削りといってもしゃがまれるとどうしようもないので相手の技の届かない範囲に逃げてしまおう。


ちょっと先読みすりゃこんなもんよ（失敗したら逃げるべし）。

攻めの基本は我らの友、精霊。そう、マッドマンアタックだ

やはり精霊戦士というからには精霊を使わなくてはならない。特に我らの使う精霊は呼べばすぐに来てくれるのでとてもスキが少なく、とても便利である。

遠近問わずに使えるので、常にこれを撃っているというくらいに使おう。


マッドメ〜ン、ガードしたなら突っ込むよ〜。

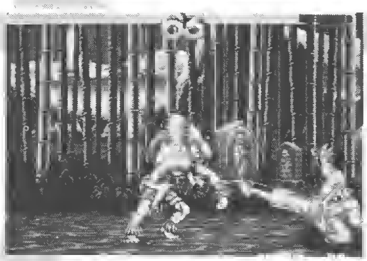
さてそれでは攻めてみましょうか

マッドマンの戦法の基本は攻め。攻めて攻めて攻めまくるのが重要だ。そこでまず相手に近付くことが要求されるのだ。

攻めのバリエーション敵を混乱させてやろう

敵に接近するには前進する技を使って、攻撃しつつ近付くのだ。前進する技といったら、進み猫まねきパンチ、進み金的キック、進み精霊アタックにダッシュキックと軽くこんなもの。マッドマンアタックの後に使うのがいいだろう。

そして近付いたなら二度と離れない。しゃがみ小パンチを混ぜて、キャンセルマッドマンアタックやサイド仮面ヘッドバットで攻め、ガードされたら再び、攻めつつ前進（このときは進み猫まねきか、進み金的がいいぞ）。


じつはこの猫まねきパンチ、足払いを返せるなど強いポイントが…。

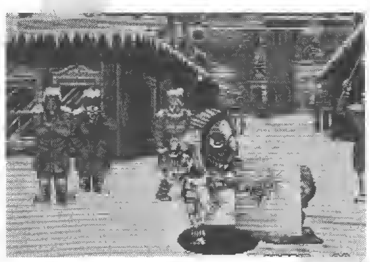
接近したときの攻めはまだまだあるぞ。しゃがみ小パンチを小足払いに変えてみたり、するとなおいい。小足払いはヒットすると必ずといっていいほどスライディングが入る。ちょっとした相手のミスで技がバシバシ入る。

ちょっとここで攻撃例をあげると

進み猫まねき→しゃがみ小パンチ→キャンセルマッドマンアタック→しゃがみ小パンチ→サイド仮面→進み猫まねき→進み金的→小足払い…。


これが一発でも入れば…。

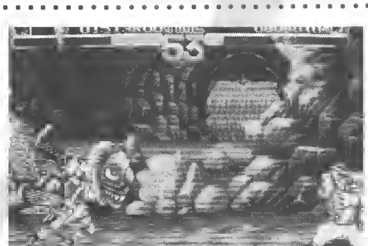
とまあこんなふうに攻めるのだ。相手が一瞬でもガードを解こうものなら連続で技が入ってしまう。この攻めはそんな恐怖を相手に与える攻撃なのだ。


ホラホラ、何かできるかい?ニセ宣教師さんよ…私には本物の神が付いているんだぜ。

暗黒神にとりつかれたマッドマン……待ちマッドマン

さて今までの攻めマッドマンを表とすればこっちは裏。守りを主とした待ちマッドマンだ。

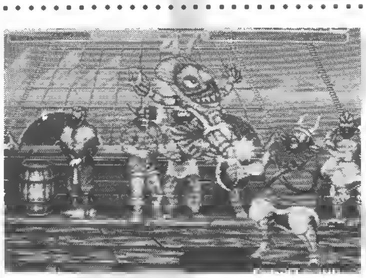
基本は離れてマッドマンアタック。常に敵との間合いを離し、攻めてこようものなら小足払いなどで牽制。一発でも小足払いが入ったならそのままスライディングといった、ちょっと陰湿な攻めがこの待ちマッドマンなのだ。


ひたすら、マッドメ〜ン!!

この方法は自分から近付くのではなく敵に近付けさせるという逆の戦法。強力な返し技を持つC・キッドなどにはこっちの戦法を使うしかないであろう。

見ていて楽しい闘いにするのだ

もし相手が気絶したなら、ジャンプ大パンチ→仮面頭突き→サイド仮面と仮面4段を入れてあげよう。でも強力な連続技を入れるより、変な技を入れたほうが楽しい。ジャンプ小キックを使うなり、笑える闘いこそが我々の求む極みの頂というものだ。


パタパタ、一体何なんだこのキックは〜。



マキシマム（以下、MAXと略す）は、恐るべきパワー、長いリーチ、瞬時に間合いを詰めるスピード、堅い守りと全てがそろった完璧にちかいファイターだ。ただし、体の大きさから、普通、他のキャラなら喰われないような攻撃を受けてしまったり、このゲームの世界では、入ってしまったら死を意味する連続技が決まりやすい、という弱点も合わせもっている。最初に"完壁な"ではなく、"完璧にちかい"といったのはそのためだ。

それでも、MAXは頂点に限りなくちかい男だ。ここに書かれている対戦基礎知識を吸収して、ゲームセンターで"覇者"となろう！

覇者への道・①リズムをとれ！

誰もが悩む"普段の立ち合い"についてだ。

対戦プレイでは、1にも2にも、まずこの"普段の立ち回り"で相手に勝っていることが重要になってくる。技を当てるか喰らうか、跳び込むか後ろに下がるか…。これらのことは全て、技を出すタイミング、ジャンプするタイミング、もっとはっきり言うと、動きだすタイミングにかかっている。

これをどう自分のものにするのか？これは特にMAXに限ったことではないのだが、自分なりにリズムをとってみるのがいいと思う。対戦しながら、リズムを、調子を、テンポをとりつつ、それに合わせて、その時点で考えられる選択技のなかの、どれか1つを実行に移すのだ。これを常に心がけていれば、少し間があいてしまったり、ラウンドスタート直後の場面などで、何をやればいいのか全くわからない、ということにはならないだろう。



この状態から次にどう動く？相手はどうくると思う？

受けにまわっているときにも、同じことが言える。相手がラッシュにきて、その猛攻をガードしている最中にもリズムをとり続け、1テンポ・テンポの中にあるいくつかの選択技のなかから1つを選びだし、行動に出るのだ。



MAXは1発喰らったら、イコール連続技を喰らったと思え。したがって、ガードには極力集中し、リズムをとり続け、反撃にうつるチャンスをうかがう。

覇者への道・②場面に応じた選択肢とは？

ではいったい、どういう場面でどういった行動をとればいいのだろう？


あまり出しすぎると、形だけだと思われてしまい、逆に効果半減。

まず、離れた状態でお互い行動可能である場合。この場合は、1つにフェイントの意味も含めたしゃがみ小パンチ。もちろんリズムにのせて出す。2つに相手を飛ばせるためのアンダーアーモンドショット。引っかかって飛んできたら、立ち蹴りで、ジャンプ攻撃の強い相手、ジャンヌやマッドマンなどに対してはライトニングタックルで迎撃する。3つに何もしないで待つ。これも立派な戦法の1つだが、ふいに、時々待つぐらいでないとあまり効果がない。上下にぴくぴく動いたりするとなおいい。

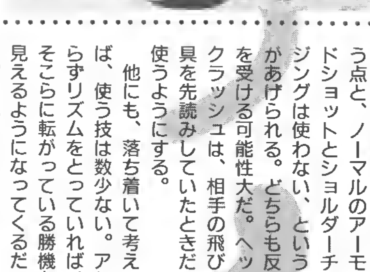
主に以上の3つだが、奇襲的な意味あいで、突然小のスライディングで近づいたり、立ち大パンチを伸ばしてみるのもなかなかいい。もしこの時点で、小スラが相手に当った場合（ガードされてもいい）、小スラからの連続技を入れるか、ガードの上からずっと小スラ→しゃがみ小パンチで動けなくするか、もしくは投げるかの選択をとれる。

次に、接近戦時はどのような選択肢が考えられるか。まずしゃがみ小パンチ。当れば前術と同じ展開へ。2つめは大足払い。これは1回空振りした後で、もう1回出すといい。この技は戻りが早いため、空振りのスキを突いて攻撃しようとした相手の足元を、相手の攻撃よりも先にすくうことができるのだ。もちろん飛んできたときは別だ。



MAXの小スラはスキがなく、この技からの連続技か投げかわからない2分の1攻撃は、相手にとっては恐怖の的だ。

接近戦時では主にこの2つだ。読みに自信がある場合のみ、ライトニングタックルをいきなりだすのもいい。



この立ち大パンチ4×3の連続技は、誰でも出来る簡単さがいい。しかも威力は最高級。

では次に、相手が気絶しているときはどうするか。これは、密着してから立ち大パンチを3回出すだけでいい連続技を入れるのがいいだろう。

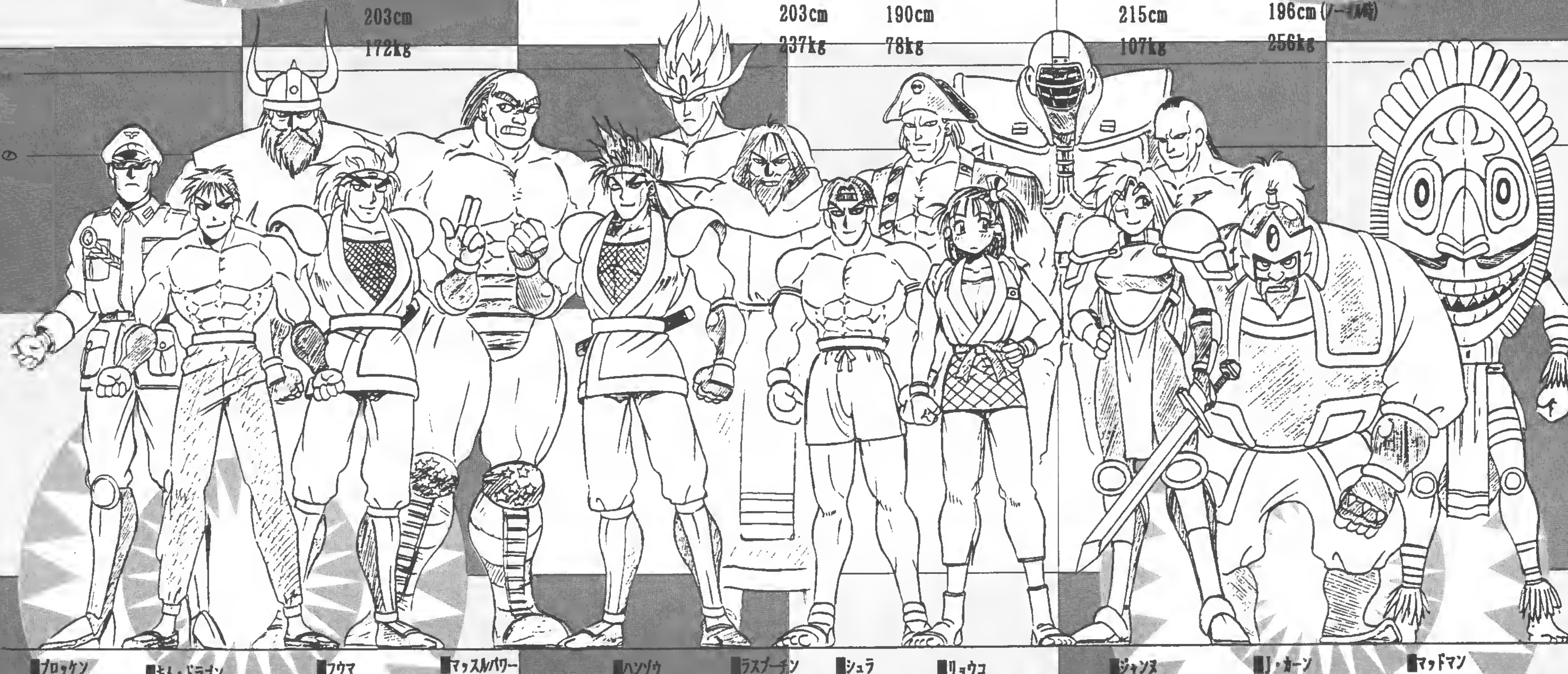
覇者への道・③とにかくアセるな

これまでの説明からわかることの1つに、MAXは自分からはまず跳び込まないという点と、ノーマルのアーモンドショットとショルダーチャジングは使わない、という点があげられる。どちらも反撃を受ける可能性大だ。ヘッドクラッシュは、相手の飛び道具を先読みしていたときだけ使うようにする。

他にも、落ち着いて考えれば、使う技は数少ない。アセらずリズムをとっていれば、そこらに転がっている勝機も見えるようになってくるだろう。それらをつかむことができるのも、そう遠い日のことではない。

WORLD HEROES 2
ワーヒー2の原点がここに!!
メーキング ワールドヒーローズ2
開発インタビュー
設定原画集

身長対比図



開発者インタビュー

INTERVIEW

キャラクターのアニメーション、グラフィックの緻密さ、ゲームスピード、どれをとっても前作を遥かに上回るワールドヒーローズ2。そんな、ワールドヒーローズ2の開発陣のひとりである、沢渡さんに開発秘話や苦労話などのお話をおうかがいした。



ワーヒー2企画担当の澤渡研二さん。趣味は遊び全般、プロレス、空手観戦という21歳の澤渡さんは最近、車にハマっているそうで部品代やガス代などで金欠状態なそうだ。「これからも別冊が出せるような人気ゲームをガンガン出していくからよろしく頼むぜBABY II」とのことだ。

ワーヒーの人気が高かったので2を…と

—まず、ワールドヒーローズ2（以下ワーヒーと略）が生まれたいきさつをお聞かせ下さい。

澤渡　以前から格闘アクションゲームに興味があり、作って見たいと思っていました。そんなとき、会社のほうから格闘アクションの企画を作れという命令がきたので作ったのがワーヒーでした。そのワーヒーの人気が高まったので、ワーヒーの「2」を作ろうという話になったのです。

—たしかに、ユーザーの支持が多かったし、2に対する期待も大きかったですからね。では、ワーヒー2の基本コンセプトは何ですか？

澤渡　ワーヒー2の前にワーヒーのコンセプトをお話ししましょう。ワーヒーのコンセプトは**多彩なキャラを楽しんでもらう**でした。これは、ADK独自のキャラクターを確立できないかという自分の目標でもあります。ワーヒー2は、そのコンセプトを受け継ぎ、新たに6人のキャラクターを加え合計14人という、まさに多彩なキャラクターを楽しんでもらえることとなったわけです。このようなコンセプトを持てるのも、大容量を扱える**ネオジオ**ならではのことでしょう。



ご存知、ワーヒー2の原点であるワールドヒーローズ。誰にでもプレイできる格闘ゲームとして人気を博した。

主人公だけで14人という人数はつらかったですよ

—やはり、キャラクターが増えればそれなりの苦労がありますよね。ワーヒーに比べどのようなてんで苦労しましたか？

澤渡　そうですね、とにかく主人公だけで14人という人数はつらかったです(悲)。なぜかというと、新キャラクターの決定、設定作り、攻撃のヒットチェック、食らいのヒットチェックの数、攻撃の動きの数と技、必殺技の設定、コンピュータのアルゴリズム作り、ゲーム全体のバランス、対戦時のバランス、一新した曲数、背景、デモなどの作業が前作の倍以上の数になってしまうからです。



ワーヒー2の開発期間はワーヒーの半分の約半年

—考えただけでも頭が痛くなってしまいますね。(笑)。それで、開発期間はどのくらいかかりましたか？

澤渡　約半年くらいだったと思います。前作は約1年でしたから、半年の時間で倍のボリュームのゲームを作ったことになります。ホント、苦労しましたよ、開発陣全員…。

—しかし、あれだけのモノをたった半年とは、驚きましたよ。で、ズバリ－ワーヒーとワーヒー2の違いはどこですか？

澤渡　ワーヒーとワーヒー2の大きな違いは、みなさんもわかるようにキャラクター数の増加、より洗練されたグラフィック、操作性の向上、跳ね返し、投げ返しシステムによるハメの減少、シーソーゲージの導入、これらによる魅力の増加でしょう。

—とくに、跳ね返し・投げ返しシステムはプレイヤーに好評だったようですね。

澤渡　先程もお話ししましたが、跳ね返し・投げ返しは対戦のとき問題になるハメをなくすということで入れたもので、それが好評というのはうれしいです。

—ワーヒー2のウリのシステムはなんですか？

澤渡　そうですね、**デスマッチモード**だと思います。常に新しいものを入れていこうという、ワーヒーのコンセプトの現れでもあります。好評はいいとはいいきれませんが、こういった新しいものを入れていったほうが将来的に見て必ず得るものがあると確信していますから。



ワーヒーのラスボス、ギガス。ワーヒー2ではさらにパワーアップして帰ってきた。

ドラゴン、J・カーン～の音声はADK開発陣

―ワーヒー2のもうひとつのウリは、音声の多さが挙げられると思いますが、その声は、声優さんの声ですか？

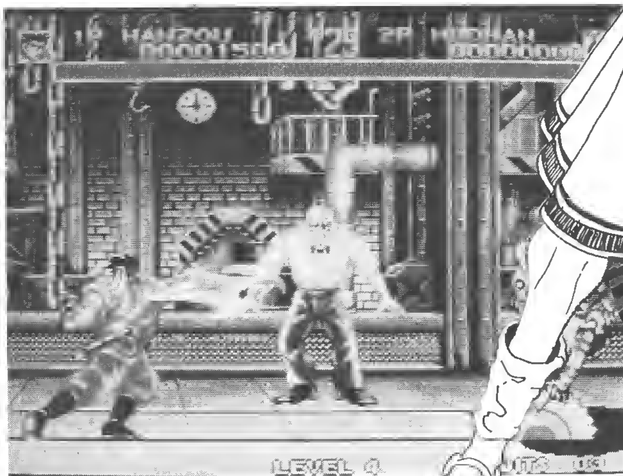
澤渡 ハンゾウ、ラスプーチン、ブロッケン、C・キッド、エリック、J・マックス、ディオの声は声優さんの声です。マッドドラゴン、J・カーン、マッスルパワー、ネオ・ギガスは、前作から引き続き開発陣の人間にやってもらいました。また、フウマ、ジャンヌの声は声優さんと開発陣とごちゃまぜにやってもらいました（笑）。あと、デモ&レフリーの声は前作と同じ開発群陣の知り合いの人にやってもらいました。



新キャラクターの原形は信長、アレキサンダー大王

―ワーヒー2のキャラクターが生まれたいきさつをお聞かせください。また、参考のモデルはいましたか？

澤渡 まず、ワーヒー2を作るに当たってキャラクターを4人増やそうということになり、様々なキャラクター候補を挙げました。例を挙げて見ると、信長、関羽、ツタンカーメン、宮本武蔵、佐々木小次郎、ビリー・ザ・キッド、ワイアット・アープ、アーサー王、アレキサンダー大王、楊貴妃、MCハマー、クレオパトラ、ナポレオンなどです。それらのキャラクターを一同に集め会議したとき、新キャラクターは4人から6人に増やすということに変更され、今の新キャラクターの原型、ムエタイ戦死、かわいい柔道家、海賊、仮面男、バイキング、アメリカンフッドボーラーが決定しました。



他の格闘ゲームにはないデスマッチモードもこのワーヒーシリーズのウリのひとつ。

―では、ワーヒーからのキャラクターで変更があったキャラクターはいますか？

澤渡 ネオギガスを含め、ワーヒー全てのキャラクターのヒットチェックから攻撃アクションまで手に入れましたので、変更のないキャラクターはいません。特に変わった点としては、**スピード**ですね。

―どのゲームにも開発陣のお遊び的な部分はありますがワーヒー2にもありますか？

澤渡 背景の妙なアクション、フクマとジャンヌの性格、ブロッケンのジャーマンミサイル、ラスプーチンとマッドマンの存在、リョウコとギガスの勝ちポーズ、エリックとJ・カーンの尻アタック、ドラゴンの声などなど、切りがないほどあります。

―そうすると、開発陣の思い入れのキャラクターもいるわけですね？

澤渡 僕は全てのキャラクターをそれぞれなにかしら苦労したので全員に思い入れがあります。各キャラクターのデザイナーの諸氏は、自分で描いたキャラクターに思いいれがありますね。監督の牛沢さんは、ブロッケンが特に好きみたいです。対戦ではハンゾウ・フクマが人気あります。

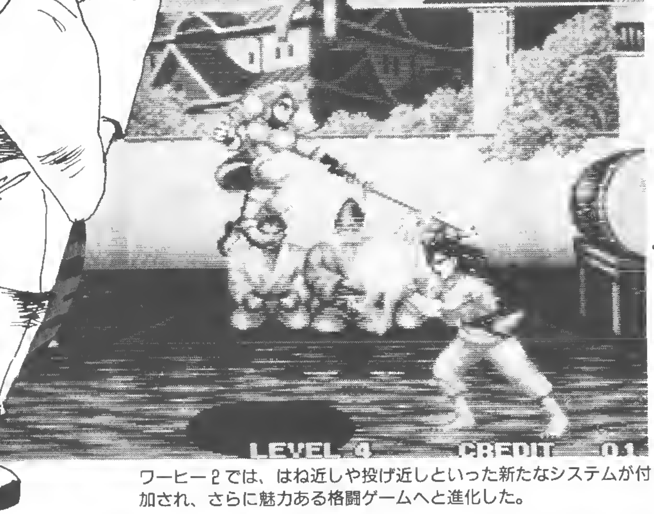
―では、最後にワーヒー3の開発予定はありますか？

澤渡 今のところ予定はありません。ですが、皆さんのご要望がたくさんあれば必ず作るではずでしょう。作ってほしいろ思ったキミ!!今すぐ、ゲーメストやADKに要望のハガキを送りましょう!!（笑）また、ワーヒー2の質問や意見、感想なども送ってくれるとうれしいです。

―お忙しいところありがとうございました。

（コラムゥ大野）





ワーヒー2では、はね近しや投げ近しといった新たなシステムが付加され、さらに魅力ある格闘ゲームへと進化した。

設定原画集

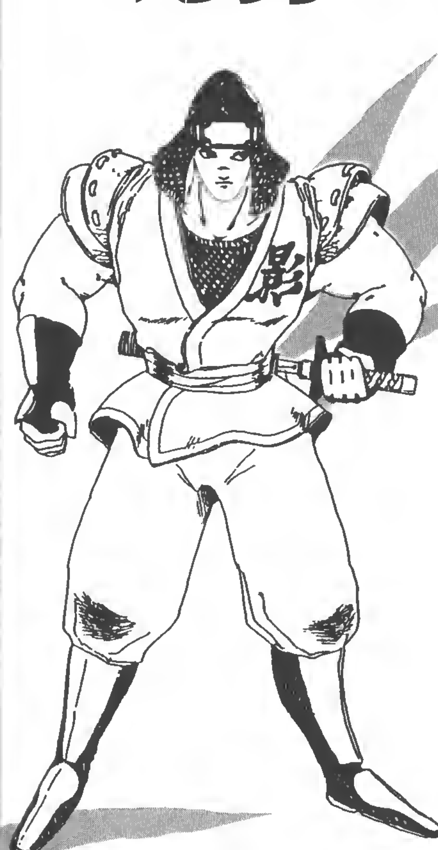
本邦初公開、ワールドヒーローズ1、2の設定原画集!!
実際のゲーム中とかなりちがうものから、ほとんど同じものまでじっくり御覧下さい。(N,O)

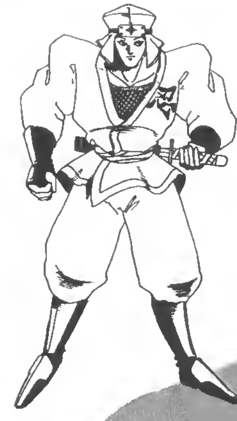
フウマ



同じく、フウマ。このときはほとんどハンゾウと一緒。あのカッとんだ髪のイメージとは程遠い。

ハンゾウ





頭に頭布をかぶっているハンゾウ。
胸には“影”や“忍”の字が。
さすがに、忍者というだけあって、最終デザインと大きな変項はない。

J・カーン



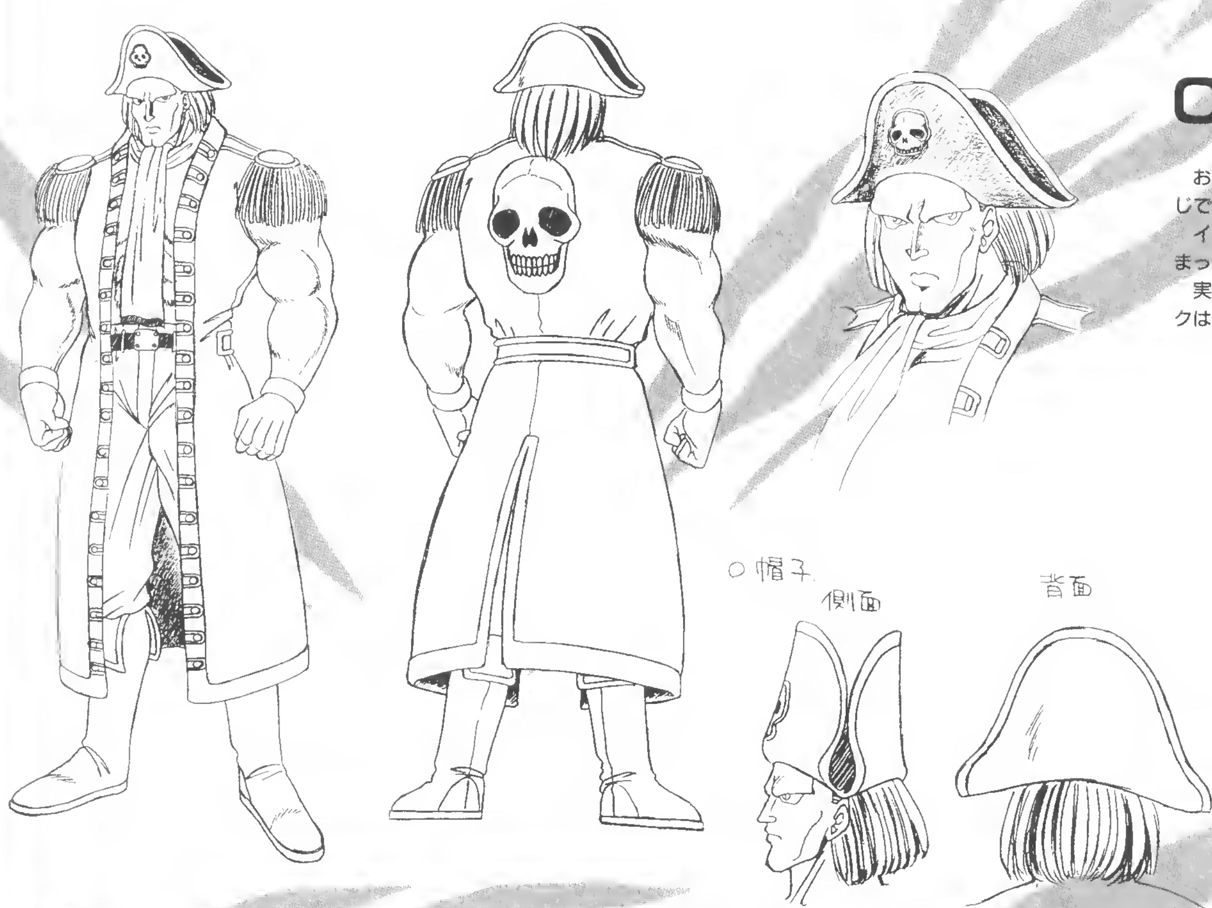
このころはまだ、重々しい鎧に身を包んでいた。
さらに剣とナギタナも持っているぞ。

ドラゴン



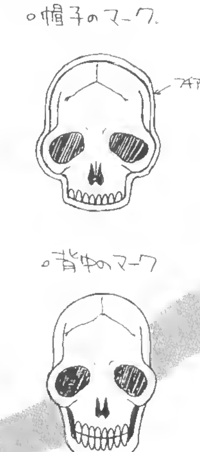
おお!! これは、そのまんまブルー○・○ーではありませんか。
いまにも「アチョー!!」っていう声が聞こえそう。

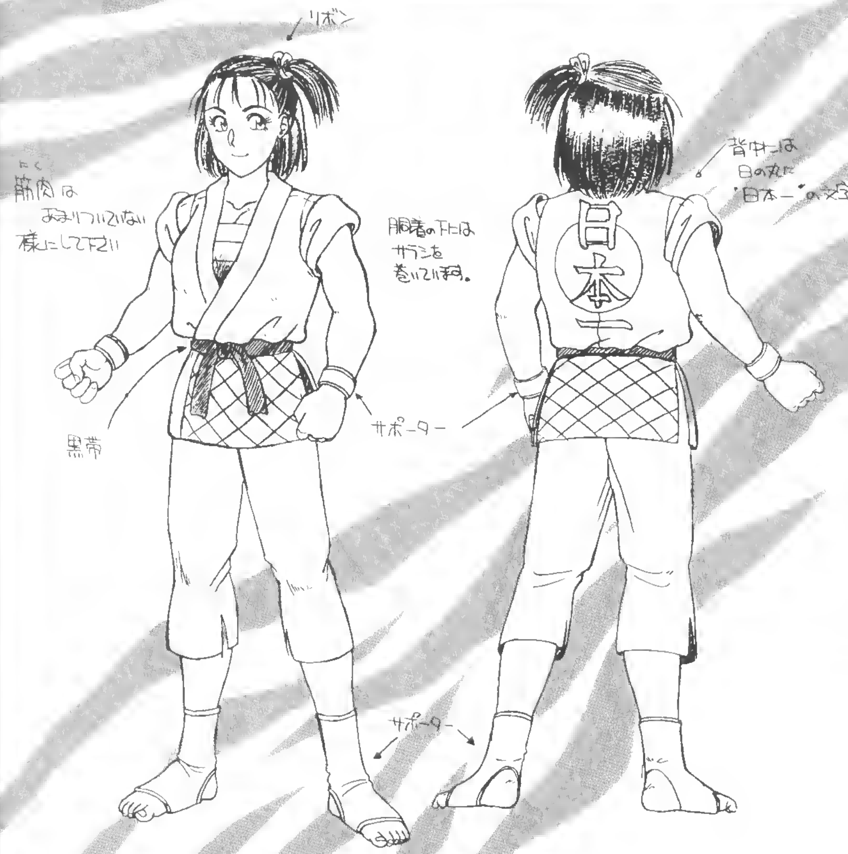

ジャンヌ
右の大きい方は、まだ剣士としての険しい表情ではありません。
しかし、こんなやさしい表情で、あのシャレにならない攻撃されたらたまらん。
あの怏憎ラスプーチンも、こうしてみるとなんともフツーに見えますね。どこから、あのキレしたキャラへと変身したのでしょうか？
ラスプーチン
マッスルパワー
ちょっと細身のマッスルパワー。さらに、ゲーム中よりも老けているが、やはり、モデルはハル○ホー○ンが？
ブロッケン
このころからサイボーグの体をしていたのだろうか⁉
どうみてもドイツのナチ系って感じはするのだが、コート姿のブロッケンも、仲々カッコイイですね。



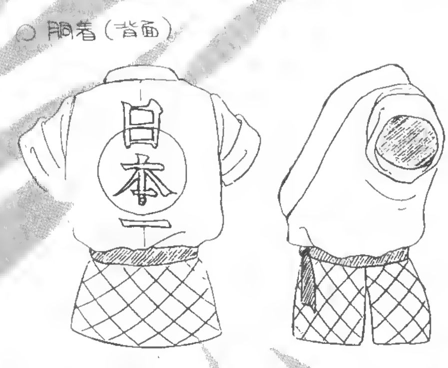
C・キッド

お？　本編とほとんど同じですね。
イメージ的に最初から固まっていたんでしょうか。
実は、帽子と背中のマークはビミョーにちがうのだ。

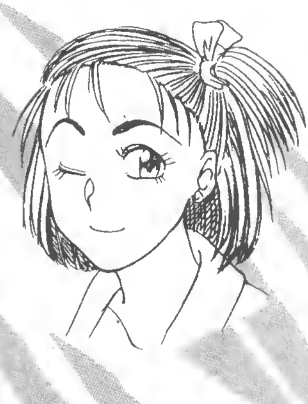




リョウコ



このときは道着の下にサラシを巻いていたんですねぇ。
闘いやすいように、腕まくりをしているのは、ゲーム中も同じである。そうそう、女性の黒帯は白線が入ってるんだぞ、というツッコミは一杯来たぞ。



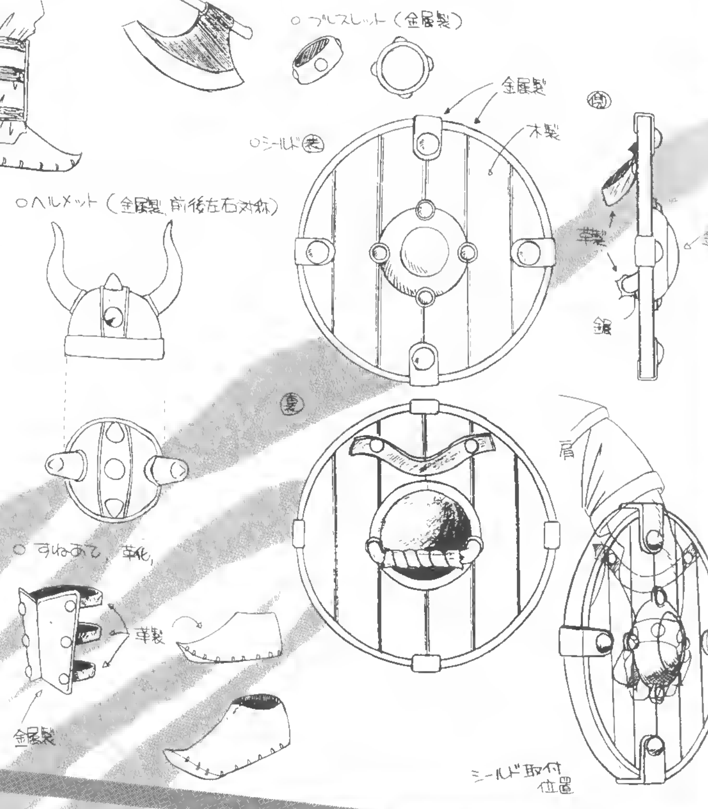
エリック



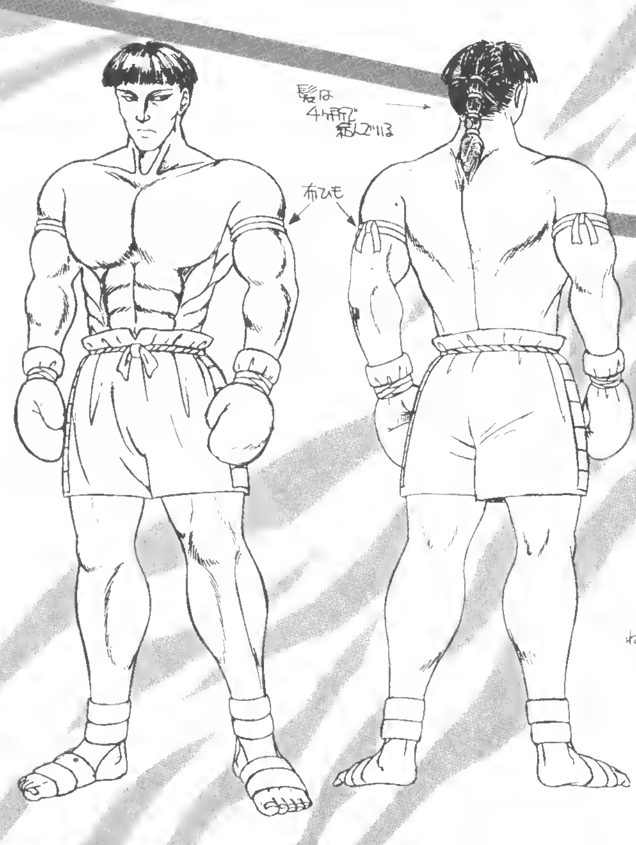


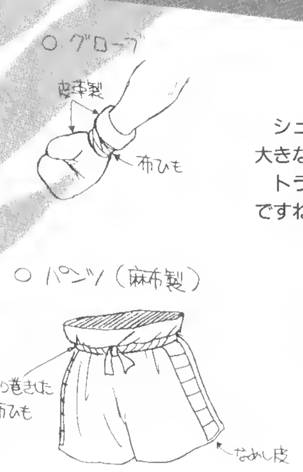






今回紹介する中では最も細かいもの。なんと盾は、こんなところまでしっかりとした設定があったのだ。あれ？　このハゲタカ…。





シュラ

シュラも、ムエタイということがあってか大きな変項はない。

トランクスは、なめし皮をつかっていたんですね。

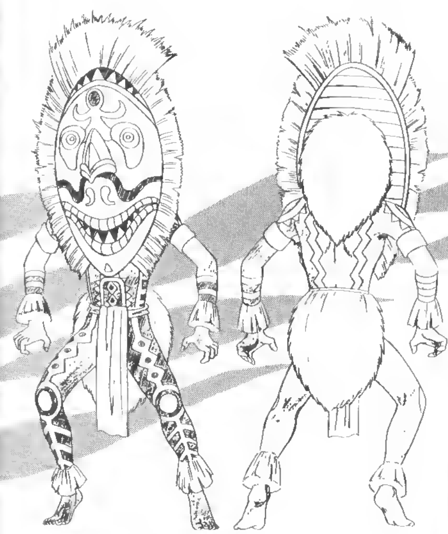


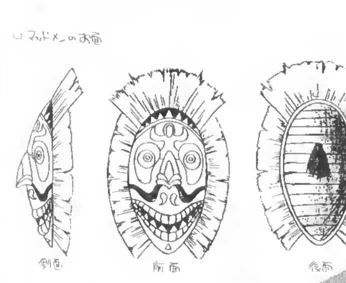
マッドマン

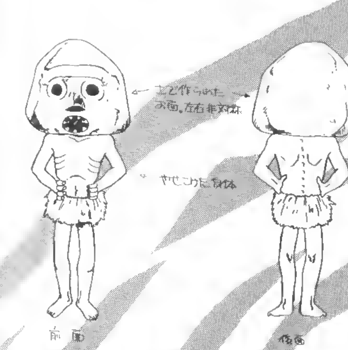


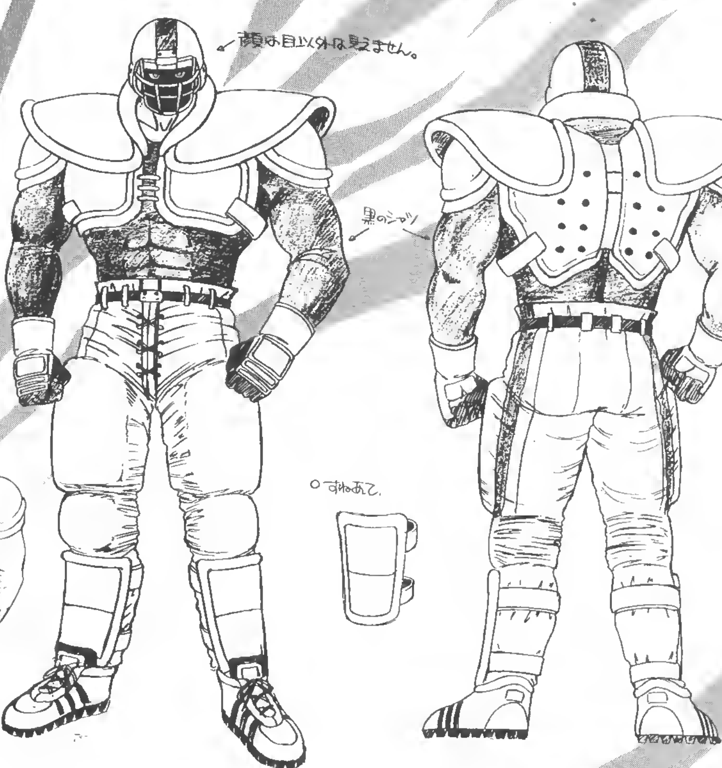


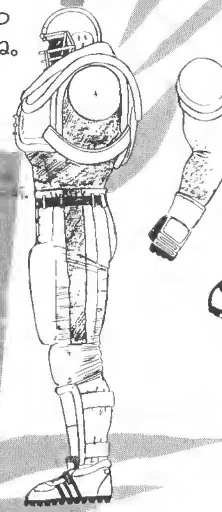
精霊って実は土でできたお面をつけていいたんですね。
そういえばお面ってどうやって顔につけてるんでしょうね。

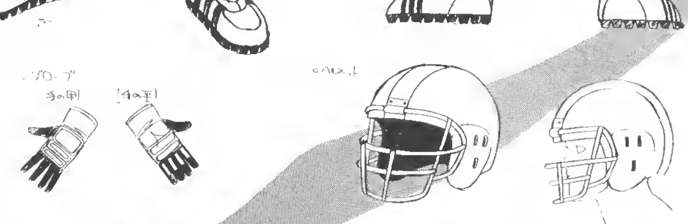










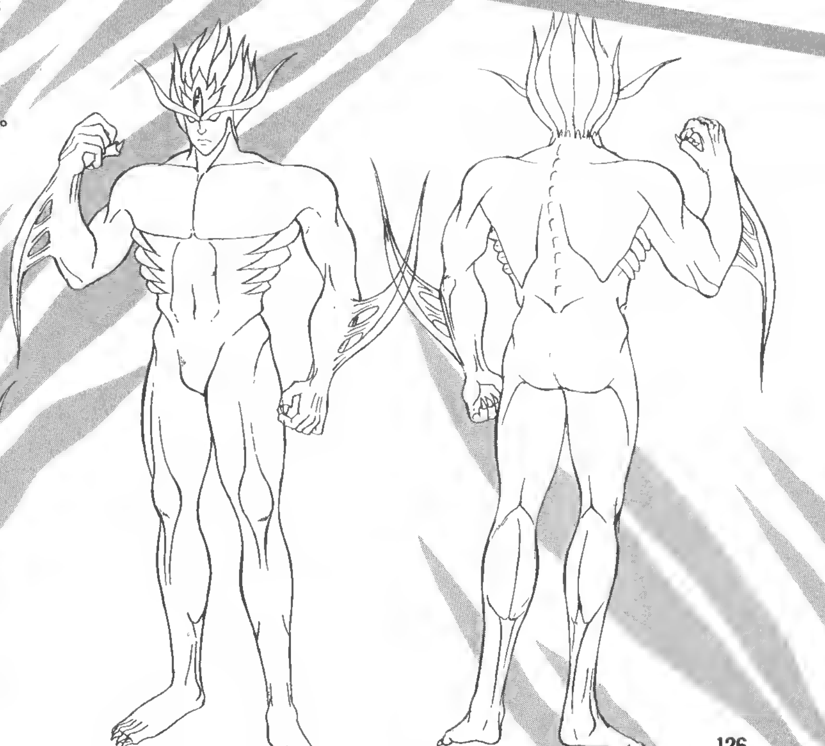


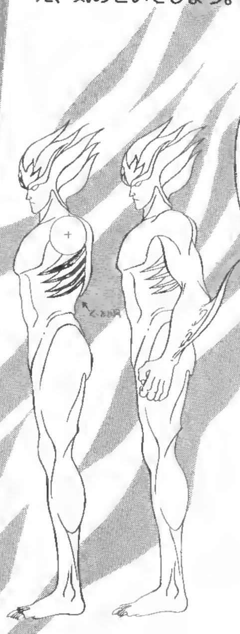
マキシマム

フットボウラー出身の彼は、素顔が謎のまま。しかし、エンディングで見ることができるのだ。カッコよく決めたはいいが…(後はエンディング参照)

ディオ

開発の方いわく、元となったモデルはありません。(笑)とのこと。え!? バ○ー!? いえ、気のせいでしょう。





世界英雄殿堂

狭いーっ！今回はショバンの事情、もとい諸般の事情で3Pしか読者ページがないけど、続きはいつか本誌でやるから許してくれい！ではとっとと行ってみようかー！

☆イカしてんのかイカれてんだか…



↑（愛知県　レゴマンさん）

☆戦いの中に、青春があった。



↑（静岡県　L1ファイター君）

☆は友を呼んじゃうのね…。



↑（大阪府　よしかわりょお君）

☆譲れぬ好敵手



↑（埼玉県　渋染一騎さん）

☆神の裁きは私の剣にて。



↑（東京都　いいずきかなう君）

☆究極とは、俺のためにある。



↑（大阪府　MINO君）

☆傾いてねぇ〜え。



↑（千葉県　紫白雷さん）

☆ギガスだったりして（イヤっー）



↑（滋賀県　山本耕史君）

☆炎で彩られた人生。



↑（横浜市　93式阪神万歳君）

☆16歳は、止まらない。



↑（神奈川県　大善柄之君）

☆先輩の立場は?



↑（石川県　出名柄さん）

☆男の意地が大激突ちゃ。



↑（伊集院典馬君）

☆聖女でレッツゴウ！



↑（千葉県　神火りるさん）

☆神も精霊もご照覧ザマスー



↑（東京都　仙秋君）

ワーヒーで語りやがれ！

◎猫なんだよ！
2を始めてやったとき、タイステージでシュラの後ろにいる猫を見て、友人たちと「おおーっ！」の声を上げてしまった。
無意味でありながらムダのないアクション、耳をすませば聞こえてくる間の抜けた「にゃあ」の声：
それだけで挑発のムカつきもおさまるってもんだ。
とにかく猫だ！テケテケ坊主など認めん！
猫しかない！
（富山県　境雄一郎君）

☆実はあの猫のためだけに50メガ使ってるって話だ（ウソ）。

◎おい！ドラゴン！お前が今ワーヒー2ではいているズボンは何だ！ワーヒーの時はいていたズボンじゃねぇな!?
あのワーヒーの時ははいていた、心から尊敬する父のおさがりのズボンはどこにやったんだぁー！
（千葉県　レイちゃんてよんでね君）

◎「スパイラルキィ〜ク」
：何か悲壮感漂う声だな。
「スパイラルきぃ〜！」
：やっぱ泣いてるよな。
「すぱいらっきいい〜！」
：そういえば蹴り終わって起き上がる時涙をふいてるようだな…。
「すぱいらぁきいいい…」
：泣き虫C．キッドだ…。
（京都府　古川紀子さん）

◎ワーヒー2版、普通の人間を探せ！
ハンゾウ、フウマ：忍法が怪しすぎる。×。
ジャンヌ：ピーちゃんを飛ばせるので×。
ラスプチ：言うまでもなく×。
J．カーン：モンゴリアンDを出すので×。
ブロッケン：機械×。
シュラ：真空飛び膝蹴りの滞空時間が長すぎる。×。
C．キッド：鮫や船を出せるので×。
マッドマン：精霊はまずい。×。
J．MAX：アーモンドショットを出すので×。
エリック：波を出すので×。
リョウコ：二段巴投げがまず不可能。
マッスルパワー：修行しだいで何とかなる：か？○。
（神戸市　らすぷ〜君）

☆するってぇと、修行しだいであちしもトルネードブリーカーが出せるって訳ですな。

◎セリフはかっこいいし、なかなか強いし、奥さんは美人だし、家に帰ればアットホームなナイスパパ：なのに何故みんな：
エリックを使わないんだぁっ！（香川県　明石晃樹君）



↑（愛知県　GUHICO君）



↑（沖縄県　バス停FX君）



↑（埼玉県　一君）



↑（大阪府　へちまさん）



↑（福岡県　ゲーセンのマリリンさん）



↑（東京都　スカベンジャアア君）



↑（福岡県　ゲーセンのマリリンさん）



（兵庫県　ぷいばー光君）



↑（栃木県　小出男歩さん）



↑（栃木県　小出男歩さん）

第一回 ワーヒー キャラコン 結果発表



↑（大阪府　辻村徳之君）



↑（千葉県　本康彰君）



↑（静岡県　Lーファイター君）



↑（神奈川県　平井秀司君）



↑（山形県　笑面龍君）

お待たせっ！いよいよ待望のキャラ人気発表です。

今回、2では前作ワーヒーより新顔が増え、ただでさえイロモノ揃いだったのがさらに大暴走。その上ヒロインが二人というまさに波乱必死のコンテストとなったのだ！

それでは結果を発表ー！

…何と！僅差で二位を押さえて、女王ジャンヌが堂々一位の座にぃ！そして、惜しくも二位の座に甘んじたのは新鋭、リョウコ選手だーっ！まさに熱き女の闘いでありましたが、ここは年の功でジャンヌに軍配が挙がったよーです。

そして三位は伊賀忍頭目ハンゾウ！主人公の意地で並み居るイロモノを押さえて三位入賞。続いて四位にはファンキーモンキーフウマ選手。ハンゾウとフウマは女性票が目立ったでござる。

五位には精霊戦士マッドメーンが！やみしもにプッシュする人が多かったザマスよ。

そして六位は前回イロモノ度NO1だったラスプーチン。マッドマンのアクの強さに票を奪われたか？

七位には船長小僧C・キッド。CPUは凶悪だが、やんちゃなキャラクターが好評。

八位にはゲルマンパワー大爆発ロボ、ブロッケンがぁ！

個人的には一番好きなのだが。

九位は熱血野郎、ドラゴン。今回はぞんざいな勝ちゼリフが祟ったか、以外と票が伸びませんでした。

ここいらへんからわびしい下位攻防戦が始まりますが…

十位には同率で大陸の覇王J・カーンと、いまいち性格が読めん男、J・MAXどりゃ。どちらも通好みと言えよう。

十二位にはツラも地味だが闘い方も地味なシュラ選手。

続いて十三位にマイホームパパエリックがつけております。

そして十四位…せっかく剃ったヒゲもムナしく、14人中最下位に…マッスルパワー。

十五位には狂った強さで物議をかもした究極生命体ディオ。おそらく嫌われ度NO1

そしてぇぇ！栄えあるビリには投票数2票でネオギガス。あのアニキィ然の胸筋プルプルがイヤすぎましたー。

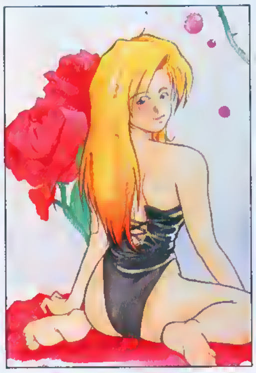
投票して頂いた皆さん、ご協力どーもありがとう！



↑（長野県　たけひこさん）

ジャンヌ	127票
リョウコ	120票
ハンゾウ	119票
フウマ	78票
マッドマン	73票
ラスプーチン	52票
C・キッド	51票
ブロッケン	37票
ドラゴン	30票
J・カーン	22票
J・MAX	22票
シュラ	21票
エリック	19票
M・パワー	14票
ディオ	8票
ネオギガス	2票

7月1日～20日の本誌読者投票の800票を集計。



←（静岡県　ゴーピースネ毛君）



←（北海道　芥川RUN!さん）



←（埼玉県　アール・グレーさん）



←（北海道　高奈夕美さん）



←（徳島県　けものさん）



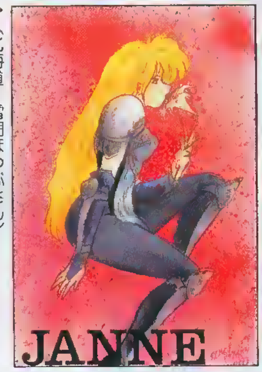
←（兵庫県　苗代徹さん）



←（東京都　大石竜子さん）



←（市川市　拓麻ひかるさん）



←（北海道　雷門ほっぷさん）



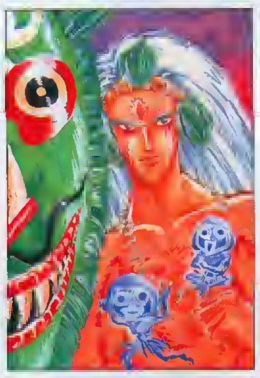
←（新潟県　武田未曾有さん）



←（埼玉県　A. Sennoさん）



←（金星　ひろなみほさん）



←（水戸市　赤井直也君）



←（大阪府　まきむらすすむさん）



←（神奈川県　皿射夢さん）

恒例・超歌会 〜ワービー編〜

えー、増刊ではおなじみとなってきました読者諸氏によるワビサビ川柳会、今回は川柳に加え、狂歌や種田山頭火もハダシで逃げ出す自由律の句がてんこもりでした！　ぜんぜん五七五じゃねーんだもん、トホホーッ。

ではまずありがち編から。

裂風斬
ダブルをミスって
炎龍破
（阿波　答島可織）

敵の前
ポーズを決めたら
投げられた
（薩摩　岩上浩）

あるあるあるーってカンジ。
次は狂歌（？）編。

ふるさと
妻子を思い
しかるのち
タメ息ひとつ
…ブリザードブレス！
（讃岐　明石晃樹）

シュラの真空飛び膝蹴りと
ラララと真空管で
飛ぶ鉄腕アトム
インチキくさいのは
どっち？
（近江　川島英嗣）

前者はまだ分かるが、後者はもう川柳やめてます。

対戦台
キャラセレ画面で
心理戦
何が来るやら
何で行くなら
（釧路　大岡越前）



↑（東京都　沼山定光君）



←（大阪府　AUTUMNさん）

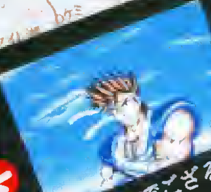
エンディングギャラリー

ワールドヒーローズ2のエンディング名場面集だ。各キャラともけっこうボケまくっているぞ。君はいくつ見た？　（DON）

ハンゾウ


拙者はもっと強いものと闘うために、旅を続けるでござる。

さらなる精進を求める彼。


世界は広いでござる。

世界にはまだ見ぬ強者が？



ついにディオを倒したハンゾウ


たあっ!!

こうして彼は新たなる旅に

フウマ


君？かわいいね。オレとデートしない？

だぁーっやっぱりナンパ。


アメリカへ渡ったフウマは忍者道場を開いた。

アメリカに渡って何をする？


うむむむむむ
アメリカの女は強いぜ!!

残念でしたフウマ君♡

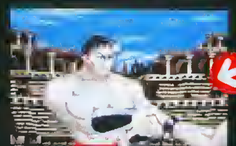
ドラゴン


やったー!!優勝だー!!

しゃ!!これで世界最強だ!!


ヘイ!!ユーのホットなボイスにホレたぜ!!

な、なんなんだこの兄ちゃんは。


わかりました。やりましょう!!

ミュージシャンって何を言う気？

マッスルパワー


よーし!!お前ら負けた奴は全員、オレについてこい!!

この態度は…。

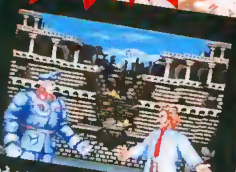

マッスルパワーは異種格闘技団体『ワールドヒーローズ』を結成。

おいおい、安直すぎるぞ。

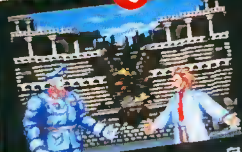

世界中でプロレスブームを巻き起こした。

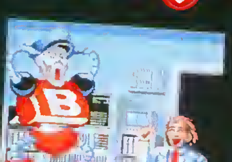
こんなのが流行った日にゃあねえ。

ブロッケン


おめでとうブロッケン君!!

突然現れた科学者。誰だ？


お祝いに、君に新しい身体をプレゼントしよう!!


これじゃ表に出られませんよう!!

「聞いてないよぉ〜!!」ってね

ジャンヌ


おーほほほほほほほほほ
やっぱり私が世界で一番強いのよ!!

はいはい、あなたが一番ですよ。


でも・・・
このままじゃ私、一生およめにいけないかも・・・

今ごろ気づいたか、この娘っ子が!!


えーい!!世界を征服すれば男なんてより取り見取りだわ!!

やへっよ、この思考はすごすぎる。

J・カーン


この後、J・カーンは幾多の闘いを経て、全世界に君臨することとなる。

やはり覇王は強かったというコトかな。


それはまた別の機会に話すことにしよう。

ハーン？への伏線かも…？


ラスプーチン
皆さん!!私はあなたたちを救いに来たのです。
麻○尊師か?あぶなすぎるよ。
馬鹿じゃねーの!? 気持ち悪ーい。
そりゃそーだ、普通こうなるよ。
世間は彼に冷たかった。
世間の冷たさを味わって強くなれ…。
エリック
おとうちゃーん。
家族のもとへ笑顔で帰って…
やはり家庭はいいのう。
うーん、温かい家庭だねえ。
エリックは一族の長として幸せに暮らしたとさ。
幸せいっぱいのエリックだったとさ。
C・キッド
とうとうお宝を見つけたぜ!!
やったねキッド君。宝の山だ!
野郎ども!!急いで船に積み込め!!
宝を船に運んで幸せ絶頂の彼。
さあ!!出発だ!!
よ〜し、レッツらゴー!!
そ・・・そんな。俺のお宝があ・・・
ひどすぎましゅ…モード大失敗。
マッドマン
神よ、遂に悪の化身、ディオを倒しましたぞ!!
神に戦果報告ですか?
その栄誉をたたえ、あなたを神の世界へ導きましょう
すばらしい!念願かなったりですね。
こうしてマッドマンは神の世界へと導かれていった。
どーでもいいけど精霊が怖い…。
リョウコ
日本に戻ってから、リョウコは道場破りを始めた。
だめだよキミ、そんな事しちゃ…。
それじゃあ、看板は貰っていくね♥
まさに鬼。野郎共も涙。
そして彼女は新たな闘いを求めて、旅を続けるのだった。
もうアンタにゃ誰も勝てません。
シュラ
安らかに眠ってくれよ・・・
人を勝手に殺すな!!ボケ!! 俺は生きとるわ!!
ところがどっこい兄の逆襲。
兄ちゃん。俺、世界一になった・・・
世界一もかすむボケっぷり…
J・マックス
終わったか・・・
ついにメットを外した彼…。
『史上最強』という名を守るための血生臭い闘いに明け暮れる日々への・・・
オマシブいねぇ、男ならやっぱりこうス。
さらばだ。今までの俺の人生よ。
やっぱり最後はハズしてくれますね!

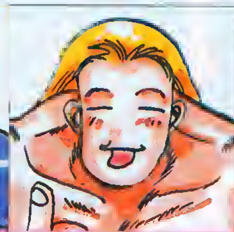
編集後記



表紙イラスト：ADK



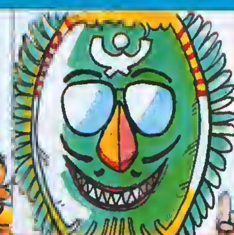
●えー、本誌後記の予告どーり、リョウコを担当したももやんです。ドラゴン担当のMOMO君とは別人なので間違わないように。
（ももやん≒MOMO）



●最近モードにどっぷりとつかっています。この号が出る頃には私の将来が決定してるでしょう。付記…もうS社の商品なんてぜってぇに買わねえぞ!!　（怒りのDON）



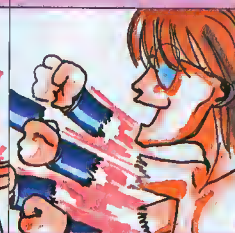
●このところの格闘ゲームのラッシュの中でも、こうして増刊となるほどのクオリティを持った作品はまだまだ少ない。しかし、今号もページが多いぜ!!（FRS-N,O）



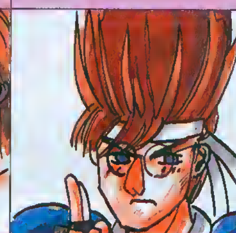
●ワーヒー2の攻略も、本誌、格闘増刊と、この増刊で3回目になるのだが、少しずつパターンが進歩している。その決定版ともいえれのがこの本だ。　（C・LAN）



●ワーヒー2の攻略のため、NEOGEOを借りました。う〜ん、家にあると、ついつい手が…。でもやっぱ欲しーなー。でもお金が…。誰かちょーだい。　（F-GLD）



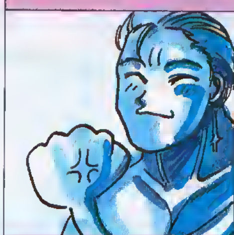
●本誌、格闘増刊、ビデオ、そしてのこワーヒー2増刊と、この2〜3ヵ月は視界のなかがワーヒー2だけで、もう気が狂いそう。もう食傷気味です。　（KAL）



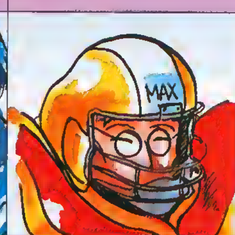
●ワタシの場合、一つの大きな欲求が満たされない場合、ついつい物欲へと流れていってしまう。これでは根本的な解決にならないので、何とかしなければ…（エリック君）



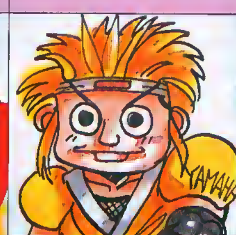
●友人から車検の切れた車をタダでもらう。ところが、トランクは閉まらないしワイパーも動かない。車検を通すために只今必死に修理中。
（いなりん）



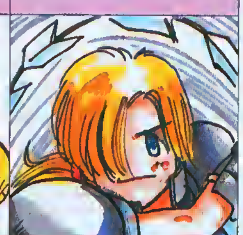
●格闘ゲームが伸展するにつれ増けていくキャラクター数。ワーヒー2では14＋2キャラも。キャラ数に比例した写真点数に泣く。　（男はだまって忍を選べ　ゆさっぴ）



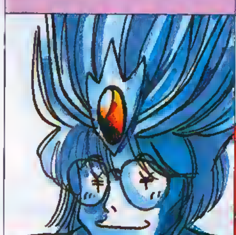
●新参者のにたと申します。どうぞヨロシク♡
もう撮影続きて栄養失調寸前ですが、僕は負けません！愛があれば、ビタミンなんて…！
（GLDに続け！にた）



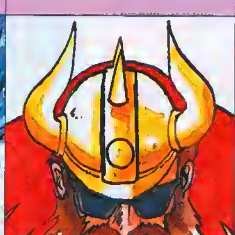
●新米の高橋です。あまりの忙がしさに目はしょぼしょぼ、頭はウニになってます。でも仕事したくてうずらうずらしているのが事実です。
（若僧のうずら高橋）



●読者ページが3Pしか取れなかった今回の増刊、まさに脱腸、もとい断腸の思いのイラスト選考になってしまった。マジで。本当に大量の投稿ありがとー感謝　（田渕健康）



●増刊編集長みたいな仕事を担当して早3冊目。毎号毎号、進行スケジュールがきつくて、自分担当のお遊びページが作れない!!（悲）。　（もっと遊びたいコラムゥ大野）



●しばらく前から本誌の頁数が大幅に増えたのは気付いてくれたでしょうか。ビデオ制作も本格化しつつあり、増刊もこれこのとーりでお仕事はイッパイ。（夏も終りだ㊧）



●その時マドプーチンの脳にオーラバーの妖しい逆光の中にたたずんでいるジャンコの微笑がひとめいた。二段股間絞めによって意識はうすれてもうダメ〜と…続く（坂井）



●ふり返れば充実した日々じゃった。本誌100号＆ゲーム大会＆この突貫作業、それこそ腕も折れよとばかりに赤ペンを振るったものよ。何事もなせばなるじゃな。（竹森毛丸）

GAMEST増刊
ワールドヒーローズ2

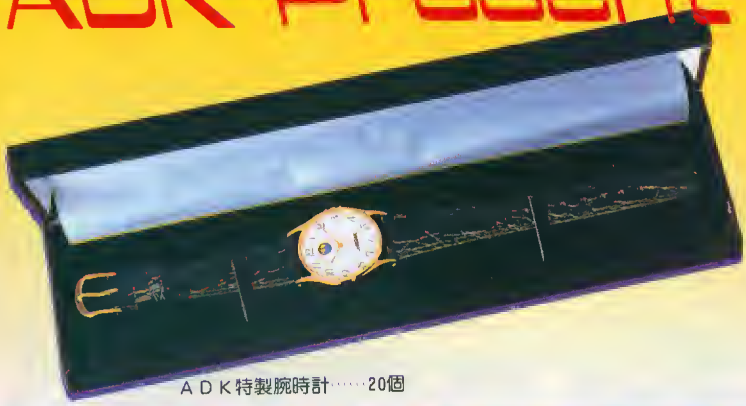
■平成5年9月30日発売　第8巻16号通巻99号
■発行人　加藤　博　■編集人　高橋己代子
■編集チーフ　佐藤孔健　■編集担当　大野純司
■編集スタッフ　猿渡雅史／坂井　肇／竹森眞由美
■編集アシスト　遊佐孝之／二田祐樹／高橋修一
■デザインスタッフ　林　野吉／霜田和人
■ライディングスタッフ　C・LAN／FRS-N,O／TWL-DON／ももやん／いなりん／RIK君／KAL／F-GLD／田渕健康
■コミック　雑君保プ　■イラスト　藤原ひさし／塩原利康
■デザイン　FINE POCKET／エジマ企画
■制作協力　ADK／光洋写植
■発行所　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル
☎営業部　03(3293)9326
☎編集部　03(3293)9324
■印　刷　大日本印刷株式会社

読者大大プレゼント!!

ゲーメスト増刊恒例!!

ADK、サン電子の両メーカー様提供のお店では買えないオリジナルグッズやプレミアグッズをプレゼント!!それだけじゃない！我がゲーメストからもドド～ンとプレゼントしちゃうぞ！すぐに128ページのとじ込みアンケートハガキ記入のうえ、送ってくれ!!なお、〆切は'93年9月19日までだぞ。

ADK Present



ADK特製腕時計……20個

韓国版ワーヒー2ポスター……30枚

ADK特製ハガキセット……100セット



ネオジオカセット「ワールドヒーローズ2」……3本

サン電子 Present

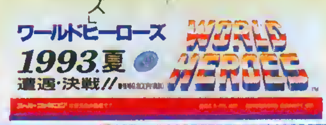


ワーヒーオリジナル缶ペンケース&ボールペン……10セット



ワーヒーポスター……10枚





スーパーファミコン「ワールドヒーローズ」店頭用ポップ……2個

ゲーメスト Present



ゲーメスト100号記念Tシャツ……10着



ゲーメスト100号記念ステッカー……50枚



雑君保プイラスト・ワーヒーTシャツ……5着



藤原ひさしイラスト・ワーヒーTシャツ……5着



「ワールドヒーローズ2」ビデオ……2本



織倉まことイラスト・ジャンヌテレカ……10枚



ギャルアイ2ジャンヌテレカ……10枚



織倉まことイラスト・ジャンヌ&リョウコテレカ……10枚

ジャンヌ等身大ポスター……5枚

雑君保プマグカップ……24個

増刊 読者サービス部

今回も新製品が盛りだくさんだ！さあ買っとくれい!!

ワーヒーグッズが勢ぞろい！

ワールドヒーローズ2テレカセット

テレカ14枚（画面合成）＋特製ケース＋特製シール2枚
［1万8000円 A-4］送料360円

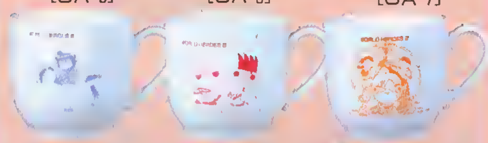


雑君ワールドヒーローズ2マグカップ

［送料込み　各1600円（本体800円）］



パイレーツ［GA-5］　世界英雄A［GA-6］　世界英雄B［GA-7］



とんぢゃえ［GA-8］　忍²［GA-9］　輝いてジャンヌ［GA-10］

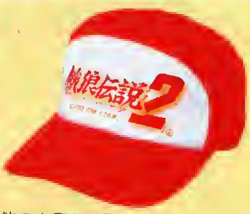
注：この商品は破損予防のために単品発送となりますので他の商品とは別に送料がかかります。

ビデオ



ワールドヒーローズ2
［6000円 GV-3］
付録：雑君キャラポップ
送料サービス

限定300個

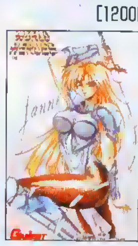


餓狼伝説2
オリジナルキャップ
［送料込み3800円
（本体3000円）SS-22］
注：この商品は
破損予防のため
に単品発送となりますので、他の商品とは別に送料がかかります。

テレカ 送料サービス



ワールドヒーローズ
［1200円 A-1］



織倉・ジャンヌ
［1300円 GA-1］



織倉W・H娘
［1300円 GA-2］

Tシャツ（サイズはフリーサイズです）



マッドマンTシャツ
［2500円 GA-4］
送料360円

WH2歌舞伎者
Tシャツ
［2500円 GA-3］
送料360円





餓狼伝説2テレカセットA

テレカ12枚（画面合成）＋特製ケース
［1万5000円 SS-15］送料360円



ビデオ餓狼伝説2
［6000円 GV-2］
付録：舞さま扇子
送料サービス



餓狼伝説2テレカセットB

テレカ12枚（イラスト）＋特製ケース
［1万5000円 SS-20］送料360円

餓狼伝説2下敷きセット 下敷き12枚＋特製ファイル［3800円 SS-21］送料600円





1200×1800ミリのビッグサイズだ!!
大張先生描き下ろし、舞等身大ポスター
[2500円 GS-2] 送料400円



※実際の商品とは、多少異なります。

ワールドヒーローズ2
下敷きセット
下敷き14枚+特製ファイル
[4500円 A-7]
送料600円

織倉ワーヒー下敷き
[280円 GA-12]

織倉マッドマンテレカ
[1300円 GA-11]

織倉ジャンヌ等身大ポスター
[2500円 GA-13]
送料400円

大張舞等身大ポスター
[2500円 GS-2]
送料400円

餓狼伝説2カレンダー
[1300円 SS-23]
送料400円

ワールドヒーローズ2
カレンダー
[1300円 A-8]
送料400円

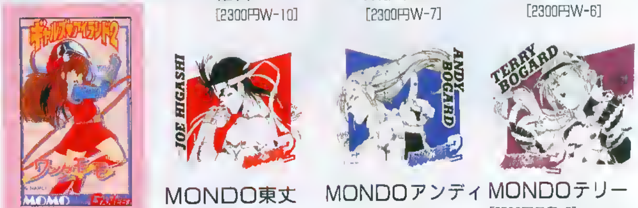
ただ今製作中! 予約受け付けてま〜す。

[くわしく知りたい人は下記の読者サービス部までお問い合せください。]

Tシャツ(サイズはフリーサイズです)



餓狼伝説2ロゴ [2500円W-11]
雑君 [2300円W-10]
餓狼伝説 [2300円W-7]
対戦野郎 [2300円W-6]



ワンダーモモ [1200円G2-10]
MONDO東丈 [2500円SS-10]
MONDOアンディ [2500円SS-9]
MONDOテリー [2500円SS-8]

ギャルズアイランド2 発売記念テレカ
送料サービス



メローラ [1200円G2-4]
ローザ [1200円G2-2]
真尾まお [1200円G2-1]
ウィンビー [1200円G2-3]



ワルキューレ [1200円G2-9]
アテナ [1200円G2-8]
キング [1200円G2-7]
イレーネ [1200円G2-6]
ジャンヌ [1200円G2-5]

ゲーメスト読者サービス部通販お申し込み方法

○ゲーメスト読者サービス部の通信販売は、本誌のP.128〜129の間に付いている、別紙の郵便払込通知票または、郵便局の通知票でお申し込みください。
※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
○ご入金されてから商品のお届けまで20日ほどかかりますが、地域によっては1ヵ月ほどお待ちになって頂く場合があります。
また、CD・ビデオ・LDの新譜以外の商品はすべて取り寄せになり、お時間がかかりますので、注文なさるまえに読者サービス部までお問い合せください。
○返品は、お届けの商品が不良品、または配送中の破損以外、交換・返品を受け付けておりません
○価格はすべて税込です。

送料

○ビデオ・LD・テレカは送料サービス。
○CD:1枚 ……………………250円
2枚(2枚組)・3枚(3枚組)…360円
4枚以上 ……………………400円
◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください。
例:むーちゃんテレカ1枚……………0円
オリジナルテレカケース1冊 ……250円
餓狼伝説2カンペンセット ……360円
[以上を一括注文された場合の送料は、360円となります。]

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



郵便振替口座番号:東京5-98420 ㈱新声社 読者サービス部
お問い合わせ先:03-3293-9326(月〜金:AM10:00〜PM5:00)

Q.↑聞くところによると、これらの商品は、一部のお店でも手に入るらしいんですが……?
A.そうです。天下で2店、東京と大阪の㋘屋で手に入るんです。ハイ。
「㋘屋ですか? もうすごすぎっスかなりキテるっスよ」(某ライター談)

よく、地図がわかりにくいとのおしかりをうけますが、とりあえずお店に来れば、テレカなどのゲームグッズがスグに手に入り、ホクホク顔で、秋葉原にもくり出せて、当分の間は安心ですが、定期的にゲーメストやコミゲなどをお買い求めいただくと、折にふれ、よりいっそうキュートでクリスタルなウィークエンドがサティスファイできることうけあいです。



キリトリ✂

イラスト＝雑君保プ

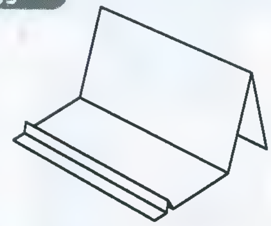
ビデオ「ワールドヒーローズ2」付録 雑君保プ：キャラクターシート用台座

ビデオの付録のキャラクターを
この台座に置くと非常にキレイです。

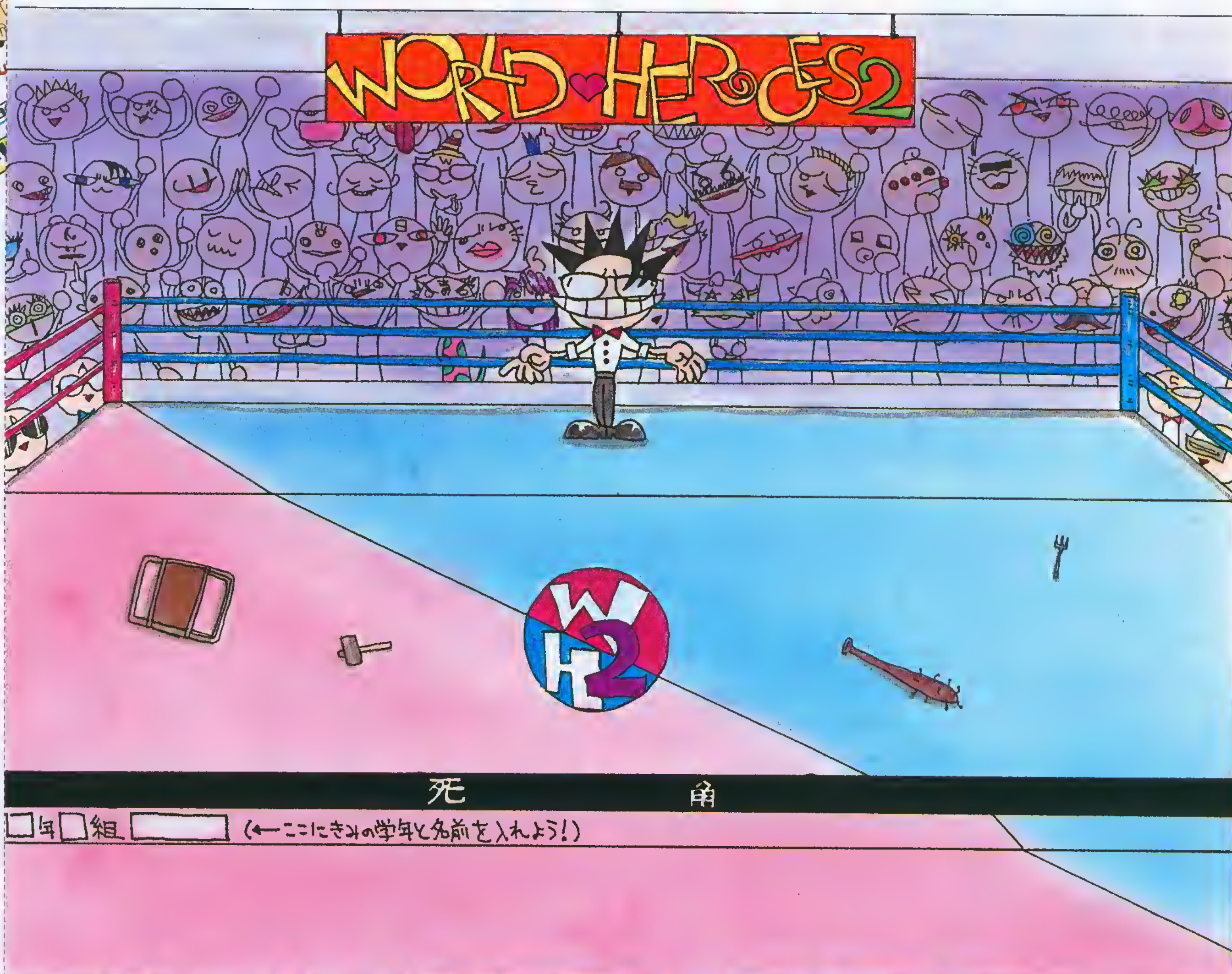
組み立て方

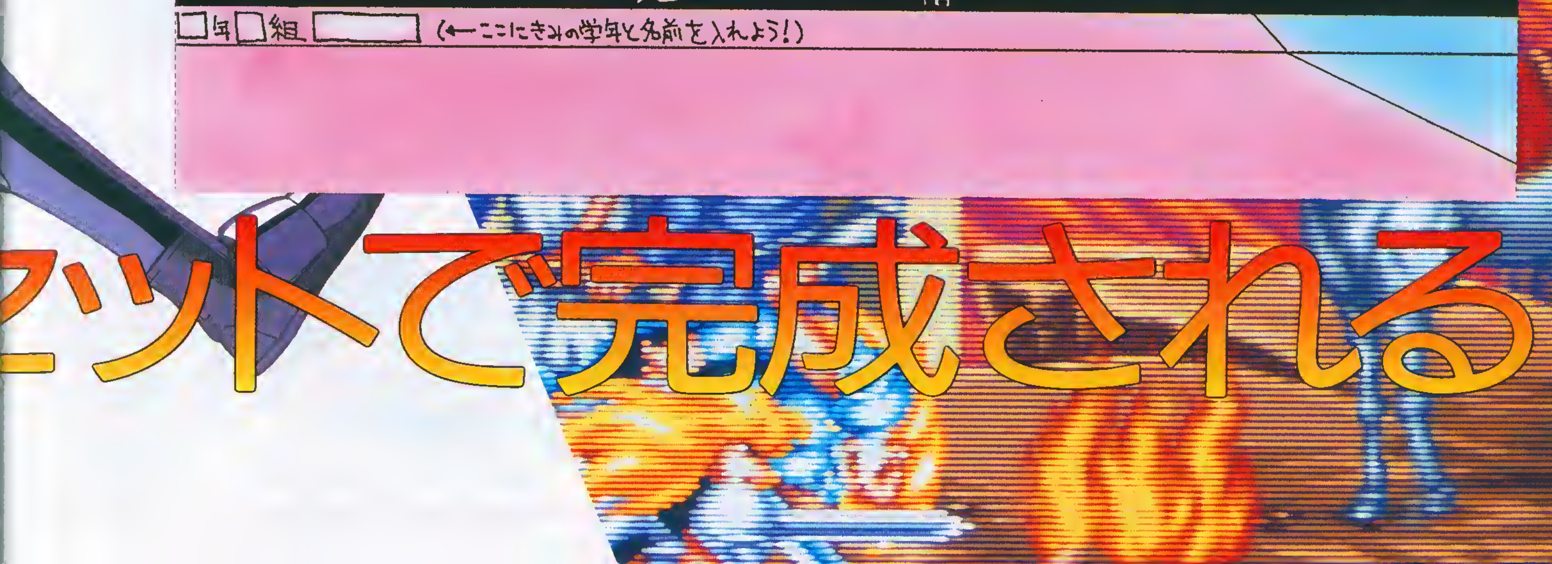
- ●キリトリ線にそって切り取ります。
- ●完成図のように折り曲げます。
- ●キャラクターを置きます。

完成図➡



キリトリ✂





ットで完成される

イバル——

た好敵手たち

の宿敵（とも）。

史上最強の男。
この言葉に魅せられた男がいた。
その名は伊賀忍者軍団頭目、ハンゾウ。
常に最強の男たちを求めていた彼は、
時空を超えた決戦に挑むことを決意する。
『フウマ殿…そなたとの闘い、楽しみでござるよ』
蒼き流星と呼ばれる彼は、
静かに闘いの時を待った。



HANZOU

WORLD HEROES 2 ™

史上最強バトル、今新たに！
ワールドヒーローズ2!!



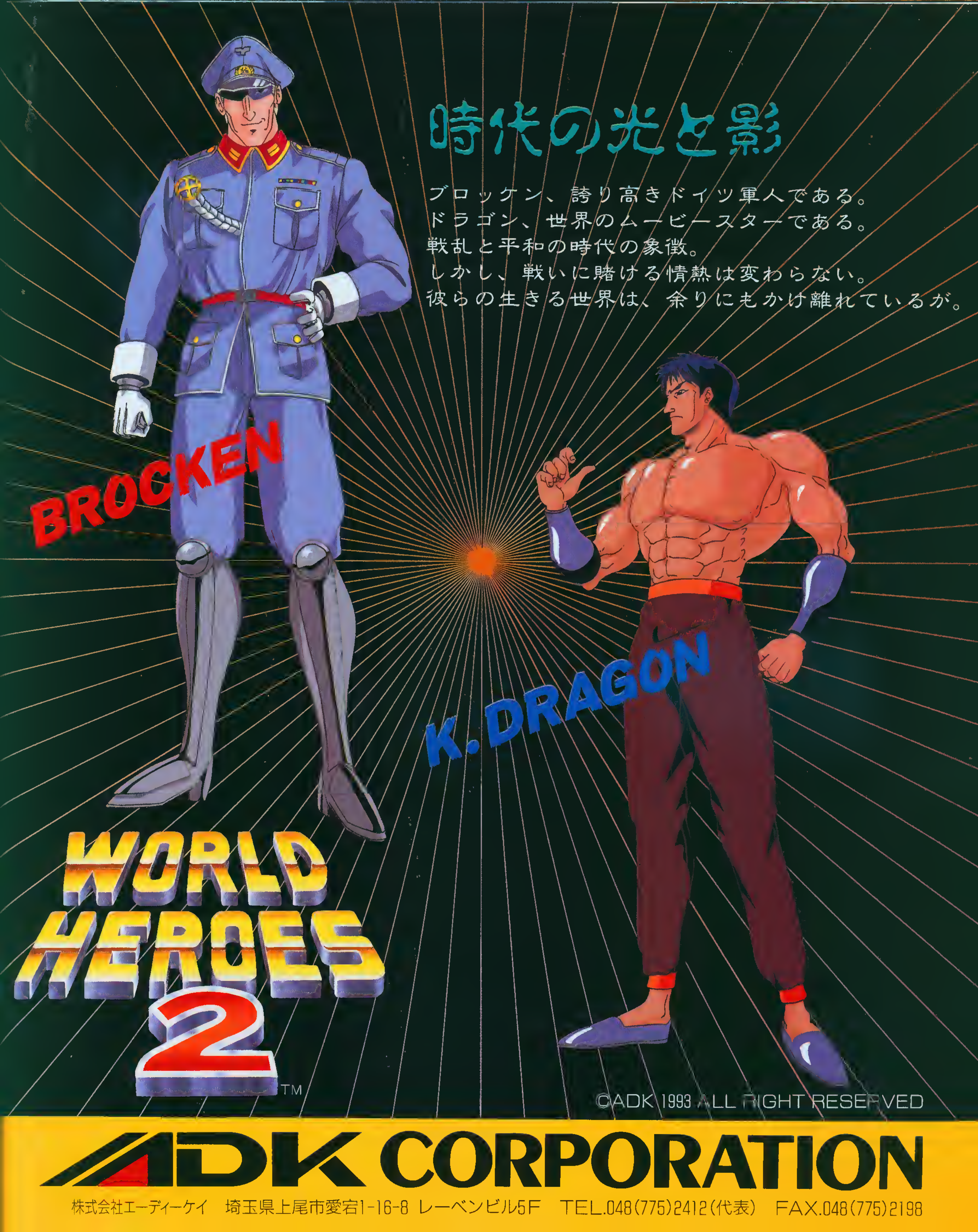
ザ・ラ
時空を超え
我が永遠
伊賀忍者軍団と双璧をなす
風魔忍者軍団頭目、フウマ。
彼は自分を倒した唯一の男ハンゾウを
終生のライバルと決め、修羅の道を歩む。
そんな彼にとって敵と呼べるのは
ハンゾウだけなのだ。
『俺の敵はハンゾウのみ!! 他の雑魚に用はねえ！』
今、紅の龍が吠える。
FUUMA
好評発売中!
2人対戦プレイ
©ADK 1993 ALL RIGHT RESERVED.
ADK CORPORATION
株式会社エーディーケイ　埼玉県上尾市愛宕1-16-8 レーベンビル5F　TEL.048(775)2412(代表)　FAX.048(775)2198



あんたにだけは
負けたくないわよ！
悩み多き乙女ジャンヌ、天真爛漫な少女リョウコ。
彼女達は性格も、戦いのスタンスも正反対。
ジャンヌはリョウコにライバル意識を
燃やしているが、脳天気なリョウコは
いっこうに気にしていない。
JANNE
RYOKO
WORLD HEROES 2™



覇者として
背負うもの
J・カーンとマッスルパワー。
強力なパワーと豪快な技を持つ彼らは、共に
負けを知らない、負けることも許されない。
なぜなら、
すでに覇者として戦いに望んでいるからだ。
MUSCLE POWER
J.CARN
WORLD HEROES 2™
©ADK 1993 ALL RIGHT RESERVED
ADK CORPORATION
株式会社エーディーケイ　埼玉県上尾市愛宕1-16-8 レーベンビル5F　TEL.048(775)2412(代表)　FAX.048(775)2198


時代の光と影
ブロッケン、誇り高きドイツ軍人である。
ドラゴン、世界のムービースターである。
戦乱と平和の時代の象徴。
しかし、戦いに賭ける情熱は変わらない。
彼らの生きる世界は、余りにもかけ離れているが。
BROCKEN
K.DRAGON
WORLD HEROES 2
TM
©ADK 1993 ALL RIGHT RESERVED
ADK CORPORATION
株式会社エーディーケイ　埼玉県上尾市愛宕1-16-8 レーベンビル5F　TEL.048(775)2412(代表)　FAX.048(775)2198



超時空宗教戦争
教えを広める男、ラスプーチン。
使命を与えられた男、マッドマン。
神に見入られた彼らに、恐れるものは何もない。
彼らに立ちはだかるものは唯一つ。
異教の神の使いである。
MUDMAN
RASPUTIN
WORLD HEROES 2™
©ADK 1993 ALL RIGHT RESERVED
ADK CORPORATION
株式会社エーディーケイ　埼玉県上尾市愛宕1-16-8 レーベンビル5F　TEL.048(775)2412(代表)　FAX.048(775)2198


必殺の一撃
シュラとマキシマム、復讐のムエタイ戦士と
冷酷無比な殺人マシーン。
素早い技の切れを持つ彼らは
常に必殺の一撃をねらっている。
今日も彼らは戦う、それぞれの目標に向かって。
SHURA
J.MAX
WORLD HEROES 2 TM
©ADK 1993 ALL RIGHT RESERVED


大海原の暴れ者
『俺こそ史上最強だ！』
こう言い切るキッドとエリック。
二人は共に、七つの海を駆けめぐる海の男だ。
お互いのプライドと仲間に対する名誉のため、
二人はますます闘志を燃やす。
C.KIDD
ERICK
WORLD HEROES 2 TM
©ADK 1993 ALL RIGHT RESERVED
ADK CORPORATION
株式会社エーディーケイ　埼玉県上尾市愛宕1-16-8 レーベンビル5F　TEL.048(775)2412(代表)　FAX.048(775)2198

ワールドヒーローズ2

No.99

平成5年9月30日発行
第8巻17号通巻99号
昭和62年5月6日

発行人●加藤　博／編集人●高橋己代子
発　行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9326

定価1200円
(本体1165円) 送料91円



雑誌03660-9 Printed in Japan

T1003660091202